THÁNG 05.2005 | SỐ 18
PC WORLD VIETNAM
WWW.PCWORLD.COM.VN

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ C... ...UYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

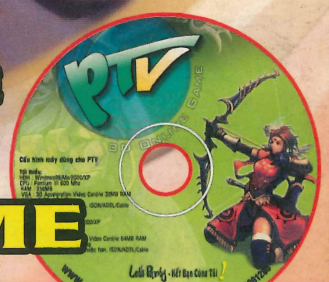
Thế Giới Game

PRISTON TALE

GIÀNH LẠI MIỀN ĐẤT HỨA

▶▶▶ TẶNG HƯỚNG DẪN GAME BROTHERS IN ARMS

▶▶▶ TẶNG CD GAME



Giá: 7000 đồng

Công Thành Chiến
Võ lâm truyền kỳ
www.volam.com.vn
SẮP PHÁT HÀNH
Game Online Kiếm Hiệp
Bản quyền trò chơi thuộc công ty Kingsoft
VinaGame độc quyền phân phối tại Việt Nam
KINGSOFT
金山软件股份公司
VinaGame

THÁNG 5.2005 - SỐ 18

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
viet@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hong@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
trunghai@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình

CỘNG SỰ THAM GIA CỦA
Nhóm Bút Trẻ: Trịnh Bảo, Nguyễn Hồng Ân, Vũ
Trần Chí Tâm, Huỳnh Minh Tuấn, Nguyễn
Đức Quang, Nguyễn Thanh Long

QUẢNG CÁO
Đoàn Ngọc Diễm Trang
trangdoan@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
308/2 Tây Sơn, Q. Đống Đa, Hà Nội.
ĐT: (84.4) 537 4130 - Fax: (84.4) 537 4131
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo Chí, Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

4 PTV – Giành lại miền đất hứa

8 Brothers In Arms: Road To Hill 30 – Đằng sau chiến tuyến

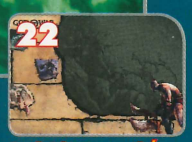
11 Star Wars: Republic Commando – Đặc nhiệm liên hành tinh

25 Fifa Soccer 2005 – Sân cỏ cuồng nhiệt

14 Doom 3: Resurrection Of Evil – Hắc ám hồi sinh

16 Lego Star Wars: The Video Game – Cuộc chiến giữa các sao "vuông"

18 Time Splitters: Future Perfect – Quyền lực pha lê


22 God Of War – Chế ngự thần chiến tranh

ĐIỂM GAME

26 UEFA Champions League 2004-2005 – Cầu trường vinh quang

27 DRIV3R – Quái xế

28 Airborne Troops – Lính dù đổ bộ

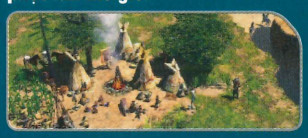
29 Battlestrike: The Road To Berlin – Đường đến Berlin

30 Scrapland – Thám tử siêu tính

31 Kessen III – Chí lớn hiệp sỹ đạo

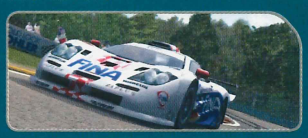
SẮP PHÁT HÀNH

32 Age Of Empires III – Chinh phục tân thế giới



34 Advent Rising – Dấn thân vì tương lai

35 Forza Motorsport - cuộc rượt đuổi cân sức



37 Area 51 - Khu vực tuyệt mật

38 Haunting Ground – Vùng đất kỳ bí

39 Lịch phát hành Game tháng 5/2005

CŨ MÀ HAY

40 Star Topia – Trạm không gian trong mơ

TRỢ GIÚP

43 Cheat code tháng 5

PHẦN CỨNG

44 TCL Pirate – "Cướp biển" vùng đất ảo

SỰ KIỆN

46 Đường đến E3 2005

47 Sinh viên ơi! Đấu game nhé...

48 Sân game trực tuyến chất lượng cao

eXtreme

được tăng cường sức mạnh với bộ vi xử lý Intel Pentium4

KNIGHT I925X

DFI Lanparty 925XT2 chipset Intel 925X
Intel Pentium4 640 3.2Ghz 2Mb cache socket 775
Corsair Twin2X1024A 6400 DDR2 bus 800Mhz
Seagate 250GB Sata with NCQ Technology
Leadtek 6800Ultra 256Mb PCI-Express
CoolerMaster Wavemaster & 450W RealPower
DVD/RW 16X DualLayer
Microsoft Multimedia Keyboard & Razer Mouse

Được xây dựng từ những sản phẩm mới nhất và mạnh nhất hiện nay, đây là cỗ máy mơ ước cho tất cả mọi game thủ. Với Knight I925X, bạn chỉ còn duy nhất một nhiệm vụ phải hoàn thành - lĩnh phần thưởng dành cho người thắng cuộc

Best for OverClocking & Gaming

PROFESSIONAL GAMER DREAM

http://www.fastest.com.vn

FASTEST là thương hiệu máy tính được đăng kí độc quyền bởi công ty cổ phần Anh Đức. Mục tiêu của chúng tôi là tạo ra một thương hiệu máy tính của người Việt Nam, đáp ứng mọi yêu cầu của những nhà chuyên nghiệp trong mọi lĩnh vực Dù sử dụng tại văn phòng hay gia đình, sự ổn định, khả năng mở rộng và tính thời trang luôn được FASTEST đưa lên hàng đầu.Tất cả các hệ thống của chúng tôi đều được bảo hành 3 năm và được test liên tục trong 48 tiếng trước khi được giao tận tay cho người tiêu dùng

KNIGHT I866PT

DFI Lanparty 865P-T socket 775
Intel Pentium4 2.93Ghz 1Mb Cache socket 775
Corsair TwinX 1024C2Pro 1024Mb
Seagate 160Gb SATA with NCQ Technology
Leadtek Geforce 6600Gt 256Mb
CoolerMaster WaveMaster
450W RealPower

Một sức mạnh không dễ tìm thấy giúp bạn dễ dàng vượt qua những thử thách dù là cam go nhất trên con đường chinh phục mọi đỉnh cao trong thế giới game

được tăng cường sức mạnh với bộ vi xử lý Intel Pentium4

CORSAIR™ Antec The Power of You DFI www.dfi.com COOLER MASTER Leadtek ZIPPY

intel inside pentium 4

Công ty cổ phần Anh Đức - 17 Trần Hưng Đạo, Hòan Kiếm, Hà Nội *Điện thoại: (04) 8260076 Fax: (04)9330451*

Các đại lý : VCC (45A Lương Ngọc Quyến,HN - 9261901) Anh Ngọc (56 Trần Nhân Tông, HN - 9431592) CoolPC (61 Quán sứ, HN - 9425668)
Quang Minh (228 Lê Thanh Nghị, HN - 6280777) Trường Thịnh (200 Cống Quỳnh, TP HCM - 8365418)

(giá trên chưa bao gồm VAT)

FASTEST

(một số chi tiết có thể thay đổi mà không cần báo trước)

Priston GIÀNH LẠI M

Vào đúng thời điểm bùng nổ của game online, Công ty Truyền Thông FPT đã nhảy vào cuộc với hợp đồng phát hành chính thức trò chơi Priston Tale tại Việt Nam do công ty Priston Hàn Quốc phát triển.

2 tháng sau lễ ký kết, bản Việt hóa PTV là game online chính thức đầu tiên mở cửa cho các gamer vào chơi thử bản Close Beta. Trong vòng 2 tuần, đã có 110.000 gamer đăng ký chơi PTV tại địa chỉ www.ptv.com.vn.

BỐI CẢNH TRÒ CHƠI

Truyền thuyết kể rằng, có mười vị thần đã khai sinh thế giới. Họ tạo ra sông hồ, đồi núi, cỏ cây, sinh vật và con người với mục đích chính là phục vụ cho các vị thần. Trong đó, con người thừa hưởng hình dáng và trí tuệ vượt trội so với các sinh vật khác. Họ xây dựng làng mạc, thành quách và tạo nên một nền văn minh với trình độ phát triển cao; một giai đoạn phát triển thịnh vượng nhất trong lịch sử xã hội loài người trong game. Liệu "thiên đường" này có thể kéo dài mãi mãi?

...Trên đỉnh một ngọn núi cổ quanh năm tuyết giá, người ta tìm ra những văn tự cổ mà truyền thuyết cho là "sấm truyền" của thánh nhân xưa để lại:

... Trên đỉnh tuyết giá, những chiếc ly đứng thẳng hàng
mười chiếc đứng kiêu hãnh bên nhau,
từng chiếc, từng chiếc một...
nhưng chiếc ly thứ sáu không thích sự sắp đặt này
luôn muốn đứng vượt lên trước
nên tìm mọi cách để lay động... lay động... lay động...
tìm mọi cách đánh đổ tất cả ..."

Kỳ lạ thay, sau nhiều năm, lời tiên tri ứng nghiệm, thần Demon Igolanos xua đạo quân bóng tối tấn công những vị thần khác. Con người và mọi sinh vật cũng không thể thoát khỏi vòng xoáy chiến tranh. Tất cả các chiến binh tinh nhuệ đều ra trận vì một lý tưởng chung: mang hòa bình trở lại cho quê hương và đánh duổi những thế lực ma quỷ. Đó là cuộc "Đại thánh chiến".

Mọi việc không đơn giản như họ nghĩ, sức mạnh khủng khiếp của ác ma đã tàn phá tất cả, từ đền đài, thành phố cho đến những ốc đảo hoang vu. Nền văn minh hàng ngàn năm của loài người hầu như biến mất. Nhưng "Đại thánh chiến" đã kết thúc với phần thắng nghiêng về loài người và các thần. Họ "phong ấn" thế lực bóng tối vào các đền thờ và ngục tối. Con người xây dựng lại cuộc sống, tạo nên một kỷ nguyên trên vùng đất mới gọi là Priston...

Cuộc sống diễn ra yên bình cho đến khi một số người vô tình phát hiện những văn thư cổ mà trước đó họ chỉ được nghe qua những câu chuyện của các

ÈN ĐẤT HỨA

PTV

PHÁT HÀNH TẠI VN	Công ty truyền thông FPT
PHÁT TRIỂN	Priston Hàn Quốc
THỂ LOẠI	MMORPG
NGÀY PHÁT HÀNH	22/09/2004
DUNG LƯỢNG	551 MB
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 600MHz+, 256MB RAM, VGA 36MB+, Modem 56K, Windows 98/ME/2000/XP, DirectX 8.1

trưởng lão. Qua đó, họ biết rằng mình đã từng có một nền hòa bình, văn minh và thịnh vượng… Các hiệp sĩ lao vào cuộc tìm kiếm nguồn gốc tổ tiên.

Họ khám phá di tích, đền đài cổ bị quên lãng. Không may, vì vô tình họ "chạm trán" với những lời nguyền và phép thuật bóng tối cổ đại đã bị phong ấn trong quá khứ và đã làm cho sự hỗn độn thoát ra bao trùm lên vùng Priston.

Trên vùng đất này có 2 tộc người - Tempskron (hậu duệ của thần Tempritos và Skronipe) sống ở phía Nam Priston, sản sinh ra những chiến binh cường tráng có kỹ năng chiến đấu điêu luyện và biết ứng dụng thành tựu khoa học - kỹ thuật vào các trận chiến.

Còn phía Bắc Priston là vùng đất huyền bí của phép thuật và ma thuật của tộc người Morion. Phép thuật của họ rất hữu dụng trong chiến đấu.

Nhờ phát kiến "cổng giao tiếp" Warp Gate, giao thương giữa hai dân tộc được đẩy mạnh. Để mang lại cho cả hai dân tộc nền hoà bình như trước đây, họ tìm kiếm những di sản của tổ tiên và mang lại sự sống cho những vùng bị nguyền rủa…

"… thị trấn cuối cùng thuộc Ricarten gánh chịu lời nguyền khủng khiếp. Khi mất đi ánh sáng mặt trời mọi người đều trở thành quái vật..."

Càng khám phá, hai dân tộc càng nhận rõ kẻ thù chung theo lời tiên tri trong truyền thuyết - kẻ gây ra sự hỗn loạn ở lục địa Priston. Và rồi… cuộc phiêu lưu của bạn bắt đầu.

PHÂN HẠNG ĐẲNG CẤP NHÂN VẬT

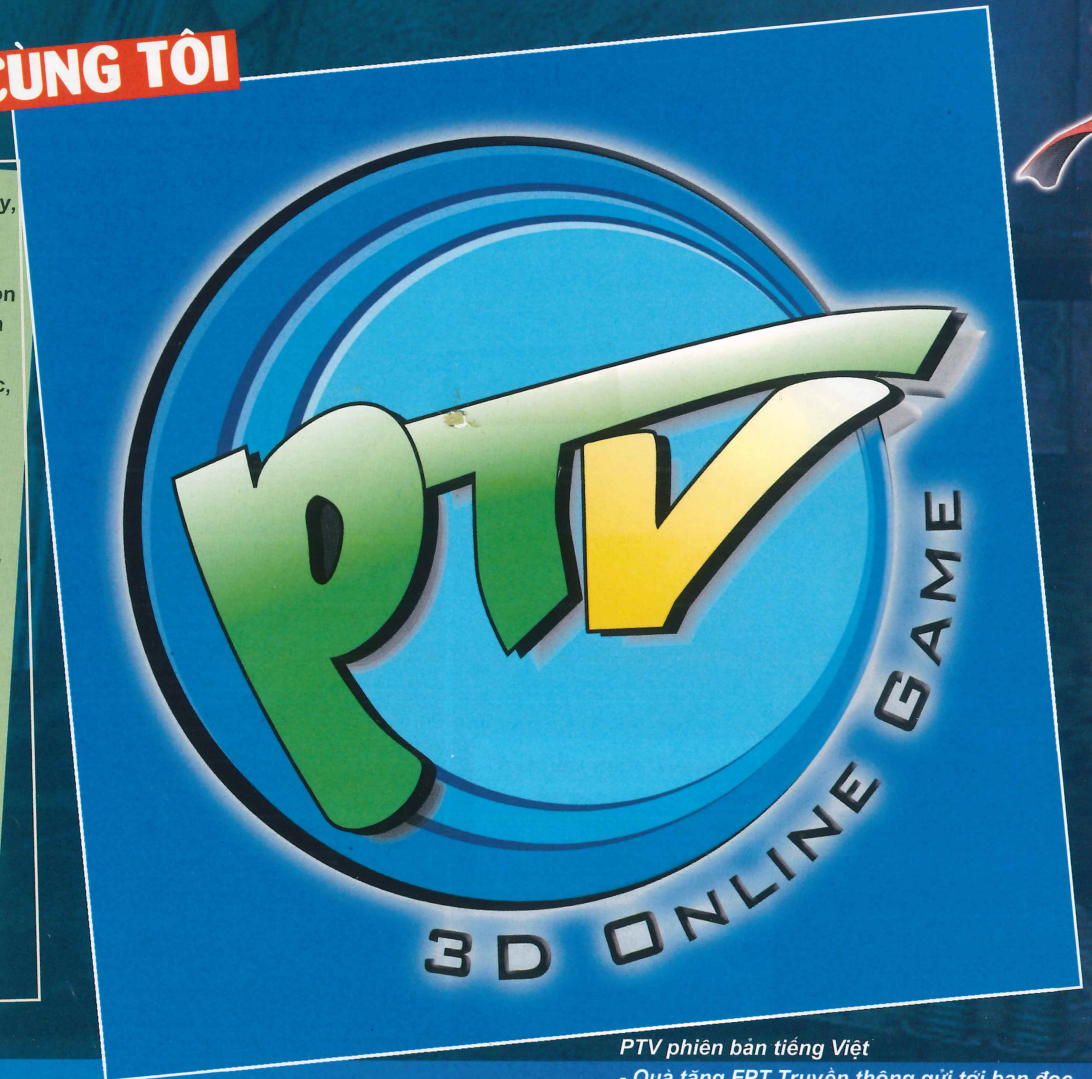
Class Change, hệ thống chuyển đổi đẳng cấp nhân vật, là một trong những tính năng thú vị và nổi bật nhất trong Priston Tale. Người mới tham gia chơi sẽ chọn khởi đầu bằng đẳng cấp thấp của 1 trong 4 dòng nhân vật thuộc mỗi bộ tộc, rồi có thể dần dần nâng cấp lên hạng cao hơn. Mỗi lần thay đổi đẳng cấp sẽ cho phép người chơi học những quyền năng và thần chú mới. Sự phát triển của nhân vật sẽ thay đổi theo đẳng cấp. Trò chơi còn có một số tính năng chỉ dành riêng cho những đẳng cấp cao, trong đó cung cấp rất nhiều phần thưởng khích lệ cho những nỗ lực nâng hạng.

Việc bổ sung hệ thống Class System đã phá tan sự đơn điệu mang tính bình quân của các trò MMORPG truyền thống, đem đến cho người chơi sự tự do xác lập những lộ trình phát triển cho nhân vật họ chọn.

KẾT BẠN CÙNG TÔI

Đặc biệt trong số này, ngay trong bài này, bạn còn nhận được quà tặng là đĩa CD trò chơi "Priston Tale" của công ty Truyền Thông FPT.

Ông Phạm Thành Đức, phó giám đốc công ty Truyền Thông FPT khẳng định: "*Game online đang bùng nổ trên toàn cầu và châu Á là điểm phát triển mạnh nhất. Việt Nam là thị trường rộng mở, nhưng cho đến giờ các gamer vẫn đang phải chịu đựng các server "chùa" với chất lượng hạn chế và hoàn toàn thiếu các dịch vụ hỗ trợ với kỹ thuật cần thiết. FPT cam kết mang lại cho cộng đồng chơi game Việt Nam dịch vụ chuyên nghiệp và các hỗ trợ mà họ có quyền được hưởng*".



PTV phiên bản tiếng Việt
- Quà tặng FPT Truyền thông gửi tới bạn đọc

QUYỀN NĂNG VÀ THẦN CHÚ

Các nhân vật có thể học nhiều thủ thuật và thần chú khác nhau tùy theo đẳng cấp hiện thời của mình. Mỗi bậc trong 16 đẳng cấp mà người chơi có thể đạt tới chứa những quyền năng và thần chú riêng. Tất nhiên, muốn học được những phép thuật mạnh nhất, người chơi phải đạt được một số điều kiện tiên quyết như nâng cao đẳng cấp của nhân vật hoặc hoàn thành một nhiệm vụ tìm kiếm nào đó.

Nhân vật có thể học được quyền năng và thần chú từ các "sư phụ" xuất hiện ở hầu hết ngôi làng và thành phố trong game. Ngoài việc dạy thêm "công phu" mới, những ông thầy này còn giúp nhân vật của bạn tăng cường công lực cũ. Thậm chí các nhân vật của cùng một đẳng cấp cũng có thể học những kỹ năng khác nhau, tạo cho mỗi nhân vật một phong cách riêng theo chủ định của người điều khiển.

MÔI TRƯỜNG CHIẾN ĐẤU

Bối cảnh giao đấu trong Priston Tale bố trí theo một phong cách hành động dựa trên hệ thống thời gian thực. Mỗi nhân vật được thiết kế để đạt được khả năng tương thích cao nhất giữa chuyển động của mình với các vật dụng như vũ khí, lá chắn. Ngay cả vẻ ngoài của nhân vật cũng được tùy biến tương xứng với quyền năng và phép thuật có sẵn. Hành động trong trò chơi rất "nóng bỏng" nhờ áp dụng nhiều hiệu ứng âm thanh mạnh và ánh sáng chớp. Người chơi sẽ cảm thấy sức hủy diệt rất thực trong mỗi đòn mà mình thực hiện nhờ hiệu ứng âm thanh và sự bùng tỏa ánh sáng trên mục tiêu tấn công. Tất cả những hiệu ứng diễn ra nhanh, thực, nên người chơi dễ dàng cảm nhận được sự hấp dẫn và tốc độ của Priston Tale.

TRANG BỊ VÀ VŨ KHÍ

Priston Tale có một hệ thống công cụ rất thú vị và độc đáo, trong đó vũ khí và giáp trụ có thể được chuyên biệt hóa, pha trộn hoặc chuyển đổi thành những phiên bản mạnh hơn. Sử dụng các kỹ thuật pha trộn và nâng cấp này, mỗi nhân vật sẽ có thể tự thiết kế lấy cho mình "quân trang, quân dụng" độc nhất vô nhị! Bạn sẽ có cảm giác "thân thiết" không chỉ với nhân vật mà còn cả với vật dụng của nhân vật. Tính năng này mang lại một phong cách khác lạ so với truyền thống mà hầu hết các game MMORPG vẫn áp dụng.

ĐỘI HÌNH CHIẾN ĐẤU

Nhằm tránh những cảnh săn quái thú đơn điệu, buồn tẻ, một hệ thống party (đội) cho phép các nhân vật "hợp đồng tác chiến" trong các trận lớn, nhằm giành được ưu thế cao hơn. Đội có thể bao gồm từ 2 đến 6 thành viên và số điểm thu về sẽ được chia đều cho các thành viên.

Cao hơn còn có các clan (bộ tộc) là một tập thể lớn và ổn định hơn, tạo nên một cộng đồng riêng. Điều này đem đến cho mỗi người cảm giác thuộc về một tổ chức mạnh và có trách nhiệm bảo vệ lẫn nhau.

Một hệ thống Item đặc biệt và khung hiển thị điểm mạnh/yếu của cả người chơi và quái thú sẽ giúp người chơi có được những cuộc chạm trán thú vị hơn. Người chơi sẽ thực sự bị cuốn hút theo những hệ thống chiến đấu của thể loại game MMORPG ngay từ đầu; hơn nữa nó buộc người chơi phải thích ứng linh hoạt với những màn giao chiến biến hoá không ngừng.

ĐỒ HỌA

Priston Tale đã tạo được sự đặc sắc riêng bằng việc dựa vào khái niệm 3D thực, và các gamer tha hồ tung hoành trong không gian đa chiều thực hơn, sinh động hơn. Cho đến nay, hiếm có game nào thể hiện sinh động sự thay đổi cao độ trên các khái niệm 3D, ví dụ như hình ảnh bầu trời, đơn giản vì vùng chuyển động do người chơi điều khiển chỉ gồm những mặt phẳng cho dù là chúng cũng dựa trên nền 3D. Tuy cũng có những game ngoại lệ, nhưng vẫn sử dụng góc nhìn cố định truyền thống thì hiệu quả không cao.

Game khai thác tối đa những lợi thế của môi trường 3D - khi nhân vật được trang bị thêm vũ khí hoặc áo giáp thì không chỉ đồ họa của nhân vật thay đổi mà ngay cả mỗi chuyển động cũng được "biến hoá" tương xứng.

GIỜ ĐÃ ĐIỂM...

Với các hiệu ứng về hình ảnh và âm thanh sống động trong các trận giao chiến thời gian thực, Priston Tale sẽ lôi cuốn bạn nhập cuộc. Hãy thử cảm giác sống động và rất thực của các kỹ năng và phép thuật hết sức linh hoạt, các trận đánh liên tục trong Priston Tale. Để download trò chơi và biết thêm chi tiết, mời bạn truy cập trang www.ptv.com.vn.

THU HÀ

ĐẲNG CHIẾN

...Có cái gì đó không ổn với Brothers in Arms. Nó thiếu một chút không khí tạo nên kịch tính cần thiết cho các trận chiến, trong khi các đối thủ của nó lại có thừa điều này...

"Trước cuộc chiến, họ là những người lính. Nhưng tám ngày đằng sau chiến tuyến quân thù, tám ngày đứng giữa lằn ranh sự sống và cái chết đã đưa họ nhích lại gần nhau, trở thành những người anh em". Dựa theo một câu chuyện có thật trong lịch sử thế chiến thứ hai, Brothers in Arms kể về một nhóm lính dù thuộc sư đoàn không vận 101 của Mỹ, nhận nhiệm vụ xâm nhập phòng tuyến đối phương, mở đường cho cuộc đổ bộ lịch sử D-Day. Trong vai trung sĩ Matt Baker, người chơi có trọng trách dẫn dắt toán quân của mình vượt qua làn lửa đạn của đối phương, hoàn thành các nhiệm vụ được giao. Trong tám ngày "dầu sôi, lửa bỏng" ấy, họ - những người lính, đã kề vai sát cánh, sẻ chia những hiểm nguy và khó khăn...

Cảm nhận...

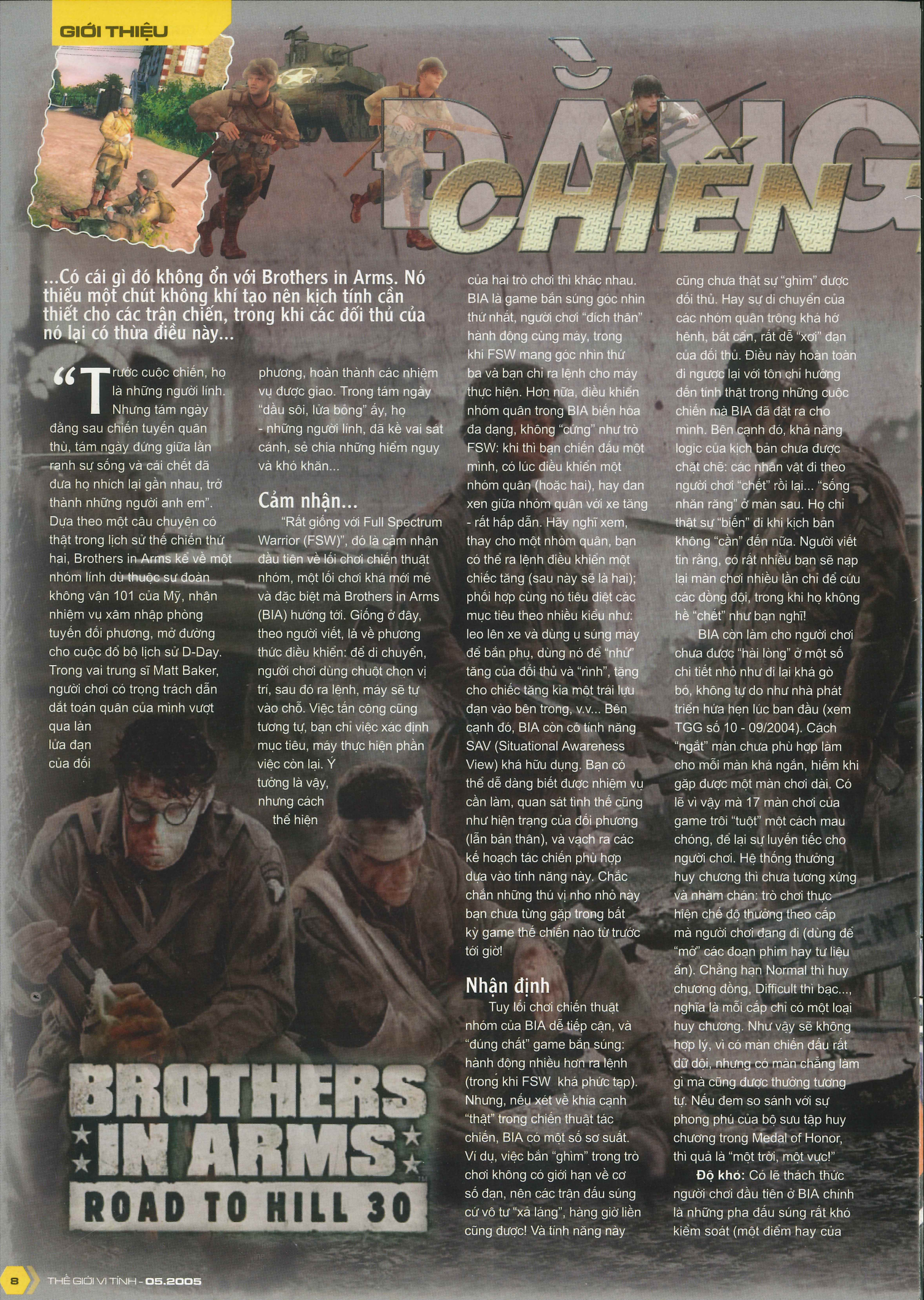
"Rất giống với Full Spectrum Warrior (FSW)", đó là cảm nhận đầu tiên về lối chơi chiến thuật nhóm, một lối chơi khá mới mẻ và đặc biệt mà Brothers in Arms (BIA) hướng tới. Giống ở đây, theo người viết, là về phương thức điều khiển: để di chuyển, người chơi dùng chuột chọn vị trí, sau đó ra lệnh, máy sẽ tự vào chỗ. Việc tấn công cũng tương tự, bạn chỉ việc xác định mục tiêu, máy thực hiện phần việc còn lại. Ý tưởng là vậy, nhưng cách thể hiện của hai trò chơi thì khác nhau. BIA là game bắn súng góc nhìn thứ nhất, người chơi "đích thân" hành động cùng máy, trong khi FSW mang góc nhìn thứ ba và bạn chỉ ra lệnh cho máy thực hiện. Hơn nữa, điều khiển nhóm quân trong BIA biến hóa đa dạng, không "cứng" như trò FSW: khi thì bạn chiến đấu một mình, có lúc điều khiển một nhóm quân (hoặc hai), hay đan xen giữa nhóm quân với xe tăng - rất hấp dẫn. Hãy nghĩ xem, thay cho một nhóm quân, bạn có thể ra lệnh điều khiển một chiếc tăng (sau này sẽ là hai); phối hợp cùng nó tiêu diệt các mục tiêu theo nhiều kiểu như: leo lên xe và dùng ụ súng máy để bắn phụ, dùng nó để "nhử" tăng của đối thủ và "rình", tặng cho chiếc tăng kia một trái lựu đạn vào bên trong, v.v... Bên cạnh đó, BIA còn có tính năng SAV (Situational Awareness View) khá hữu dụng. Bạn có thể dễ dàng biết được nhiệm vụ cần làm, quan sát tình thế cũng như hiện trạng của đối phương (lẫn bản thân), và vạch ra các kế hoạch tác chiến phù hợp dựa vào tính năng này. Chắc chắn những thú vị nho nhỏ này bạn chưa từng gặp trong bất kỳ game thế chiến nào từ trước tới giờ!

Nhận định

Tuy lối chơi chiến thuật nhóm của BIA dễ tiếp cận, và "đúng chất" game bắn súng: hành động nhiều hơn ra lệnh (trong khi FSW khá phức tạp). Nhưng, nếu xét về khía cạnh "thật" trong chiến thuật tác chiến, BIA có một số sơ suất. Ví dụ, việc bắn "ghìm" trong trò chơi không có giới hạn về cơ số đạn, nên các trận đấu súng cứ vô tư "xả láng", hàng giờ liền cũng được! Và tính năng này cũng chưa thật sự "ghìm" được đối thủ. Hay sự di chuyển của các nhóm quân trông khá hớ hênh, bất cẩn, rất dễ "xơi" đạn của đối thủ. Điều này hoàn toàn đi ngược lại với tôn chỉ hướng đến tính thật trong những cuộc chiến mà BIA đã đặt ra cho mình. Bên cạnh đó, khả năng logic của kịch bản chưa được chặt chẽ: các nhân vật đi theo người chơi "chết" rồi lại... "sống nhăn răng" ở màn sau. Họ chỉ thật sự "biến" đi khi kịch bản không "cần" đến nữa. Người viết tin rằng, có rất nhiều bạn sẽ nạp lại màn chơi nhiều lần chỉ để cứu các đồng đội, trong khi họ không hề "chết" như bạn nghĩ!

BIA còn làm cho người chơi chưa được "hài lòng" ở một số chi tiết nhỏ như đi lại khá gò bó, không tự do như nhà phát triển hứa hẹn lúc ban đầu (xem TGG số 10 - 09/2004). Cách "ngắt" màn chưa phù hợp làm cho mỗi màn khá ngắn, hiếm khi gặp được một màn chơi dài. Có lẽ vì vậy mà 17 màn chơi của game trôi "tuột" một cách mau chóng, để lại sự luyến tiếc cho người chơi. Hệ thống thưởng huy chương thì chưa tương xứng và nhàm chán: trò chơi thực hiện chế độ thưởng theo cấp mà người chơi đang đi (dùng để "mở" các đoạn phim hay tư liệu ẩn). Chẳng hạn Normal thì huy chương đồng, Difficult thì bạc..., nghĩa là mỗi cấp chỉ có một loại huy chương. Như vậy sẽ không hợp lý, vì có màn chiến đấu rất dữ dội, nhưng có màn chẳng làm gì mà cũng được thưởng tương tự. Nếu đem so sánh với sự phong phú của bộ sưu tập huy chương trong Medal of Honor, thì quả là "một trời, một vực!"

Độ khó: Có lẽ thách thức người chơi đầu tiên ở BIA chính là những pha đấu súng rất khó kiểm soát (một điểm hay của



SAU TUYẾN

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

game): Theo mặc định, súng không có hồng tâm (phần chơi đơn chỉnh được), nên dù ở tư thế đứng hay ngồi, các phát bắn của bạn ít khi trúng mục tiêu. Chỉ có cách ngắm bắn bằng "đầu ruồi" thì mới chính xác được. Khổ nỗi nó lại đung đưa rất khó chịu. Do đó mỗi lần ngắm là một lần người chơi phải... nín thở "chắc tay chuột", không dám cử động mạnh.

Thử thách kế đến mà BIA mang lại là cách sắp xếp lưu game theo "điểm mốc" (checkpoint). Với kiểu lưu như vậy, mỗi lần "die", bạn phải đi lại cả công đoạn. Nhưng như vậy vẫn còn đỡ hơn khi đối diện với mức cuối cùng – Authentic (được "mở" khi hoàn tất game). Chế độ này không cho lưu game cũng không có dấu báo hiệu trạng thái đối phương. Mỗi lần thất bại, bạn phải đi lại từ đầu màn thay vì từ điểm mốc trước đó. Điều này khá "oải" nếu gặp phải những màn lớn. Thật may, mọi diễn tiến trong mức này xem ra "dễ thở" hơn mức thứ ba - Difficult. Những cuộc đọ súng ở đây trông "thật" hơn: bạn sẽ hạ đối phương chỉ bằng một hoặc hai phát súng, hay đối thủ thật sự bị "ghim" trước những làn mưa đạn...

Tại sao mức Authentic coi khó như vậy lại "dễ thở" hơn mức Difficult? Hãy xem, tuy có chế độ lưu theo điểm mốc, nhưng mức Difficult khó theo kiểu "bất hợp lý". Bất hợp lý ở chỗ, khả năng bắn yểm trợ trong mức này chỉ để... cho vui. Thực tế có đến 80% trường hợp dù máy bị "dè" hoàn toàn (biểu tượng chuyển sang xám) nhưng khi phát hiện bạn (dù chỉ "mấp mé"), đối thủ vẫn đứng dậy bắn... tinh bơ và chính xác đến khó tin. Có lần người viết núp rất kỹ và quan sát máy đang "tỉa" dám quân dụ, thì bất chợt đường đạn đang bay thẳng (về hướng khác) lại "quẹo" 180 độ... bay ngược về hướng núp! Rõ ràng, trong trường hợp này máy không thể nào phát hiện được, vậy mà... Tuy nhiên, những điều trên vẫn chưa bực mình bằng việc khi bạn núp sau một vật chắn, dù là gì đi nữa, thì đường đạn vẫn... xuyên qua, và

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

PHÁT TRIỂN	Gearbox Software
PHÁT HÀNH	Ubisoft
THỂ LOẠI	Hành động
ESRB	Mature
NGÀY PHÁT HÀNH	15/03/2005
DUNG LƯỢNG	1 DVD hoặc 3 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 1 GHz hoặc tương đương, 512 MB, VGA 32 MB, HDD 3 GB, Windows 2000 / XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	PIV 2 GHz hoặc tương đương, 512 MB, VGA 128 MB Geforce 4 Ti4200 trở lên

kết quả thì, ôi thôi! Một lỗi rất ư "lãng xẹt" và đẩy sự khó khăn lên khá cao!

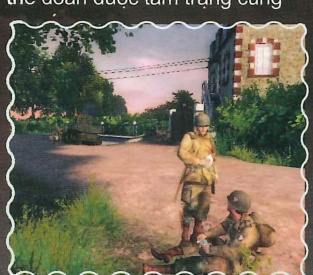
AI: Nhìn chung AI của trò chơi thuộc vào loại khá. Các nhân vật đi theo khá khôn ngoan khi biết lựa chỗ núp an toàn trong những trận đấu căng thẳng. Khi di chuyển, chúng có thể vừa chạy vừa bắn và quăng lựu đạn nếu thấy cần thiết. Có lần tác giả thử ném lựu đạn về phía đồng đội thì ngay lập tức chúng... "sút" văng đi mất tiêu, quá bất ngờ! Còn với máy, thể hiện giống trong Far Cry, lúc bạn "canh me" thì chúng núp rất lâu và ít khi ló ra. Nhưng chỉ cần bạn lơ đễnh một chút, là đối phương "thịt" người chơi ngay tức khắc.

Hình ảnh: Với tông màu tươi và sáng cộng thêm sự trợ giúp của hiệu ứng mờ ảo, cảnh vật trong BIA vẽ rất đẹp và thuyết phục (ngay cả các nhân vật cũng vậy). Thuyết phục đến độ, nhiều khi trong thời khắc "dầu sôi lửa bỏng", người chơi có thể quên hết mọi việc xung quanh chỉ để ngắm nhìn khung cảnh đồng quê thanh bình, cảnh hoàng hôn thấp thoáng nơi chân trời, xa xa là những dãy phố yên ắng, mà nếu không có sự phá rối của những đường đạn bay "vun vút" bên tai, hẳn bạn sẽ nghĩ rằng mình đang thưởng ngoạn phong cảnh! Sự tinh tế về mặt hình ảnh của BIA còn đi sâu vào những chi tiết mà không ít lần làm người chơi thú vị: khi bị đạn bắn "sượt" mang tai, bụi đất xen lẫn với máu văng "dính" cả mặt (một trào lưu cần và phải có của không ít game hành động hiện nay, nếu đã chơi qua Star Wars: Republic Commando bạn sẽ thấy rõ), hay khi bị trúng chất nổ hình dạng của cơ thể sẽ bị "biến dạng" (có lẽ vì vậy mà game được dán mác "M" to đùng). Xem ra, Gearbox đã khai thác thành công sức mạnh của engine Unreal cho việc tạo dựng nên những hình ảnh khó quên của trò chơi (chỉ tiếc là ứng dụng rag-doll của hệ thống engine vật lý Karma lại thực hiện chưa được tốt).

Dạo một vòng quanh diễn đàn chính thức của trò chơi, người viết nhận thấy có rất nhiều lời phàn nàn từ phía các gamer về phần cơ chế đồ họa. Những lỗi phổ biến nhất của BIA là nạp game chậm (nhất là ở độ phân giải từ 1024x768 trở lên), với những màn về sau khá rộng thì sự chờ đợi còn lâu hơn. Nhưng, lỗi xảy ra nhiều nhất vẫn là hiện tượng chưa vào game (hoặc vào rồi) đã văng ra ngoài, thậm chí còn khởi động lại máy. Hiện tượng này đã được chính nhà phát triển thừa nhận và sẽ khắc phục trong bản patch 1.3 sắp được tung ra (tại thời điểm viết bài chỉ có patch 1.2 và không cải tiến gì ngoài củng cố thêm cho phần chơi mạng).

Âm thanh: Có cái gì đó không ổn với BIA, nó thiếu một chút không khí tạo nên sự kịch tính cần thiết cho các trận chiến, trong khi các đối thủ của nó lại có thừa điều này. Nguyên nhân? Đó chính là sự thiếu vắng của những bài nhạc nền trong trò chơi. Xuyên suốt từ đầu tới cuối, các màn chơi đều im ắng và tĩnh lặng (trừ phần menu). Lẽ ra, các trường đoạn hành động sẽ gay cấn hơn, kích thích người chơi hơn, nếu có thêm "chất xúc tác" nhạc nền. Nhìn qua dòng game Medal of Honor, những giai điệu hoành tráng, hào hùng của nó luôn tạo cho người chơi "cảm giác": các trận chiến rất dữ dội và bi khốc như những bản anh hùng ca.

Cũng như FSW, các nhân vật trong BIA được thể hiện khá sinh động. Bạn có thể nghe được những câu bông đùa bất cứ khi nào của những chàng lính mỗi khi tiếng súng im ắng. Và chỉ cần nghe qua những mẩu đối thoại giữa các nhân vật, ta có thể đoán được tâm trạng cũng như cá tính ở mỗi thời điểm của từng người. Được biết, trò chơi có gần 20 nhân vật với hơn 8000 mẩu thoại được tạo sẵn. Vì vậy, không có gì lạ khi lời thoại của nhân vật tự nhiên, chân thật và rất thuyết phục.



Những lỗi trò chơi: Không kể lỗi bắn xuyên vật thể "lãng xẹt" bên trên, BIA còn có một số ít những lỗi lặt vặt. Trước hết cần đề cập là khả năng "pathfinding" (tìm đường) của các nhân vật đi theo (lẫn máy) có chút "vấn đề". Khi ra lệnh vào vị trí, chúng thường có xu hướng đứng sai chỗ, thậm chí có lúc ngồi trước vật chắn, "phơi" lưng cho đối thủ bắn. Các đối thủ máy cũng vậy. Nhiều lúc bị trúng đạn, chúng lại... nhảy xổ ra khỏi vị trí an toàn để bạn trả thoải mái! Những trường hợp như thế chiếm khoảng 30% trong quá trình chơi. Kế đến, nếu đang ngồi trong ụ súng máy mà chuyển qua xem chế độ SAV, khi quay lại sẽ bị mất góc nhìn thứ nhất, khó kiểm soát được góc bắn. Hay lúc nạp game, các đối tượng thỉnh thoảng bị biến mất - như trường hợp chiếc tăng cuối cùng trong màn "Push Into Carentan"... bốc hơi một cách khó hiểu tuy... cũng có lợi cho bạn!

Lời kết

Một cái đầu biết tư duy chiến thuật, một đôi tay nhanh nhẹn biết phản ứng trước tình huống. Kết hợp cả hai, bạn sẽ làm chủ được lối chơi chiến thuật nhóm của Brothers in Arms. Một lối chơi trông tuy đơn giản nhưng cũng lắm nhiêu khê và thách thức; một lối chơi mở đường cho dòng game chiến đấu rẽ sang ngã mới. Đã lâu lắm mới thấy được một game bắn súng Thế Chiến Thứ Hai thật hay và mới lạ. Chiến trường tuy đã im ắng tiếng súng, ngoài kia bình minh đang lên, nhưng Brothers in Arms sao mãi còn níu kéo...

HỒNG ÂN
HONG.AN@BUT-TRE.COM

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO	
PHÁT HÀNH	Lucas Arts
PHÁT TRIỂN	Lucas Arts
THỂ LOẠI	Hành động (FPS)
NGÀY PHÁT HÀNH	01/03/2005
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 1GHz+, 256MB RAM, VGA 64MB+ (GeForce 3+), HDD 2GB, Windows 98SE/Me/2000/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 2GHz+, 512MB RAM, VGA 128MB+ (GeForce Ti4600+)

Với cách chơi điều khiển nhóm đơn giản, hiệu quả, cùng với đồ họa đẹp mắt và âm thanh hoành tráng, Star Wars: Republic Commando quả thực là một lựa chọn đáng giá cho bộ sưu tập của những fan đam mê dạng game hành động.

Có thể nói, từ trước đến nay, hiếm có trò chơi nào được chuyển thể từ điện ảnh lại gặt hái nhiều thành công như dòng Star Wars của hãng LucasArts. Vũ trụ bao la của Star Wars luôn là nguồn ý tưởng bất tận cho các nhà làm game, khiến họ thỏa sức sáng tạo ra vô số thể loại trò chơi: từ hành động, nhập vai, dàn trận cho đến cả đua xe v.v. Tháng trước, Thế Giới Game đã giới thiệu đến bạn đọc Star Wars Knights of the Old Republic - The Sith Lords, một game nhập vai. Giờ đây, chủ đề này lại quay sang một thể loại hoàn toàn khác, đó là dạng hành động - bắn súng với trò chơi Star Wars: Republic Commando (SWRC).

Đặc nhiệm vô tính

Câu chuyện trong SWRC diễn ra vào khoảng thời gian nổ ra cuộc chiến khốc liệt giữa đế chế Republic và nhóm ly khai Separatist (nếu bạn có xem qua phim, thì đây chính là giai đoạn diễn ra trong phần hai: Attack of the Clones). Trong game, chúng ta sẽ không bắt gặp bóng dáng quen thuộc của các hiệp sĩ Jedi, mà thay vào đó, người chơi giữ vai trò chỉ huy một đội đặc nhiệm thuộc đạo quân Vô tính (Clones) của đế chế Republic. Lực lượng đặc nhiệm (mang tên Delta Squad) mà người chơi điều khiển, gồm bốn chiến sĩ cơ động và thiện chiến: Bạn - người chỉ huy, mang mã số Delta 38, ngoài ra còn có Delta 40 - một "hacker" thứ thiệt, đảm trách việc xâm nhập các hệ thống máy tính, Delta 62, chuyên gia xử lý các loại chất nổ và cuối cùng là Delta 07, một tay thiện xạ "lạnh lùng". Đội quân này chuyên thực hiện các nhiệm vụ đột nhập lãnh thổ và căn cứ của kẻ thù, tiêu diệt các lực lượng chống đối cũng như tiến hành các hoạt động phá hoại, thu thập thông tin, và phối hợp "nội

STAR WARS

REPUBLIC COMMANDO

ĐẶC NHIỆM LIÊN HÀNH TINH

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

công ngoại kích" cùng với các quân đoàn chủ lực bên ngoài, nhằm mục đích cuối cùng là giành thắng lợi về cho Republic.

Đánh giá

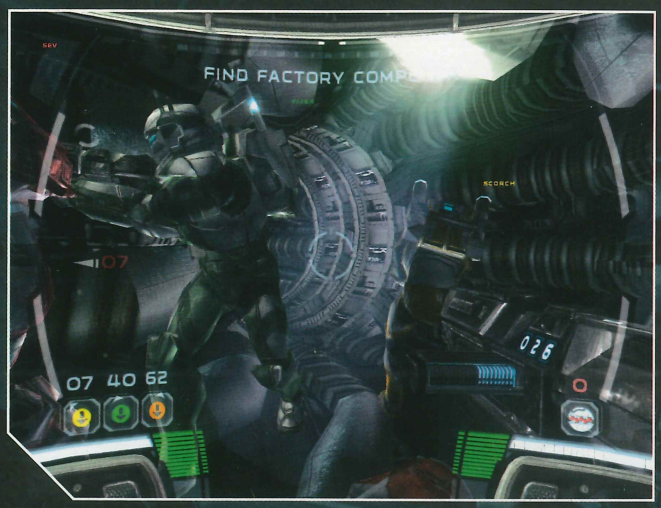
SWRC là sự kết hợp giữa dạng hành động - bắn súng và điều khiển nhóm.

• **Điều khiển nhóm:** Cách chỉ huy, ra mệnh lệnh trong trò chơi theo nhận xét của người viết trông đơn giản nhưng hiệu quả. Chỉ bằng một phím nhấn, bạn có thể ra lệnh cho đồng đội nhanh chóng chiếm lĩnh các vị trí để tác chiến: bắn tỉa, ném lựu đạn, sử dụng các ụ súng máy, gỡ mìn, đặt thuốc nổ v.v. Điểm hay (và độc đáo) của trò chơi là ở những vị trí được chọn, một hình ảnh ảo (hologram) của nhân vật sẽ xuất hiện với tư thế, mà chỉ cần nhìn qua, bạn có thể biết được anh ta sẽ làm gì tại đó. Bên cạnh mệnh lệnh cụ thể cho từng cá nhân, bạn có thể điều động cả nhóm hành động (thông qua các phím F1-F4): tiến lên, tập trung lại, cố thủ tại một điểm cố định nào đó... tùy theo tình huống cụ thể.

Việc điều khiển nhóm của bạn càng trở nên thuận lợi hơn, khi được sự hỗ trợ của AI nhân vật trong nhóm Delta khá thông minh - họ thường biết mình phải làm gì nếu bạn đang "bận rộn" mà quên ra lệnh. Chẳng hạn lập tức tìm vị trí ẩn nấp và phản công khi gặp kẻ thù, chủ động tìm đến các máy "bơm máu" nếu cảm thấy sức khỏe đang nguy hiểm. Nhưng thỉnh thoảng, dù rất ít khi xảy ra, AI cũng xảy ra những lỗi nhỏ, như bị kẹt khi di chuyển vào các khu vực chật hẹp, không chịu đi theo bạn mặc dù đã có mệnh lệnh, hoặc không rời vị trí dù đã tiêu diệt hết đối phương.

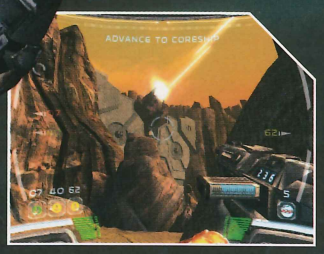
• **Hành động - bắn súng:** Nhìn chung, các "pha" hành động trong game diễn ra khá sôi động và kịch tính. Đối thủ mà các Commando phải đối đầu đa dạng và có những kiểu tấn công khác nhau. Giống côn trùng Geonosian thì nhanh nhẹn luôn tìm cách sáp lại gần người chơi, bọn Droid (robot) "mình đồng da sắt" thường tấn công theo kiểu "lấy... máy đè người"... Tuy vậy, những khẩu súng như Blaster hay Array Gun, thường có mức sát thương khá thấp, bạn sẽ phải tốn khá nhiều đạn để có thể tiêu diệt được đối phương. Một điểm bất hợp lý khác mà bạn sẽ nhanh chóng nhận ra khi chơi là khi súng không hiệu quả thì các chiêu cận chiến (đâm, đập báng súng) lại... đầy uy lực. Một phát có thể hạ một địch thủ! (dĩ nhiên, trừ những địch thủ quá dữ dằn như bọn Super Battle Droid).

• **Độ khó:** SWRC có tổng cộng 3 mức độ từ dễ đến khó và bạn có thể chuyển đổi qua lại bất kỳ lúc nào trong khi chơi. Khi thay đổi giữa các mức, sự khác biệt rõ ràng nhất chính là phần "Shield" (giáp bảo vệ) của các Commando, càng tăng dần độ khó, shield sẽ giảm rất nhanh trong khi kẻ thù lại trở nên "dai sức" hơn. Một yếu tố khác, có thể ảnh hưởng đến độ khó là trò chơi vừa hỗ trợ chế độ lưu theo Checkpoint, vừa cho phép lưu game bất cứ lúc nào. Nghĩa là nếu bạn tự tin vào khả năng của mình thì chỉ cần sử dụng các điểm lưu cố định để thử sức, nếu không thì có thể trông cậy vào Quicksave, để làm trò chơi "dễ thở" hơn.



• **Đồ họa:** SWRC sử dụng engine Unreal nổi tiếng để xây dựng phần hình ảnh. Nhờ sức mạnh của bộ engine này, cảnh vật, hiệu ứng hình ảnh trông khá đẹp và hoành tráng. Ấn tượng nhất trong các màn chơi là những cảnh trên hành tinh Kashyyyk: vẻ đẹp lạ kỳ của các khu rừng xen lẫn với những vườn cây làm cho người chơi sững sờ! Mô hình các nhân vật trong game cũng được thực hiện khá tốt. Nhất là các thành viên của lực lượng Delta được chăm chút tỉ mỉ đến từng chi tiết nhỏ. Bạn có thể quan sát rõ các vết xước, các họa tiết trên áo giáp (ấn tượng nhất là chiếc áo giáp của chàng thiện xạ Delta 07 với "hình vẽ" vằn vện trong rất ngầu!). Chuyển động của các nhân vật trông rất nhẹ nhàng và uyển chuyển. Được biết đội ngũ làm game đã mô phỏng lại chuyển động thật của những người đóng thế (thuật ngữ gọi là motion-captured) để tạo nên những động tác như thật cho các nhân vật.

Mảng hiệu ứng cũng đóng góp rất lớn vào thành công chung của đồ họa. Quả thật về mặt này, SWRC tỏ ra không hề kém cạnh các game "đình" hiện nay. Các hiệu ứng được thể



hiện tinh tế đến độ bạn sẽ bắt gặp những hạt mưa văng vào và đọng lại trên mặt kính nón của nhân vật, hay khi đi qua đường hầm, những luồng hơi nước trông lung linh và huyền ảo... Nổi bật và xuất sắc nhất là trò chơi ứng dụng các nguồn sáng rất tốt, nếu bạn có card màn hình tương đối mạnh, đừng ngần ngại bật các hiệu ứng "xịn" như Bloom, Blur... để nâng cao chất lượng hình ảnh.

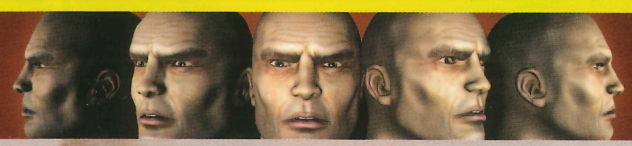
Thật ngạc nhiên khi biết yêu cầu của game khá nhẹ, có thể chạy được trên máy có cấu hình trung bình - yếu (thử trên máy Celeron 1,8GHz sử dụng card Geforce 4 Ti 4200, thiết lập độ phân giải 1024x768, game vẫn chạy tốt tuy hơi giật ở những cảnh có xử lý phức tạp), trong khi trò chơi lại có rất nhiều hiệu ứng, mà đa phần (như Bloom) sẽ "vắt kiệt" công suất của hệ thống, nhất là card đồ họa. Tóm lại, phần hình ảnh của game đã hoàn thành rất tốt vai trò của mình.

• **Âm thanh:** Đây lại là một thành công khác của SWRC. Xuyên suốt trò chơi là các bản nhạc giao hưởng hoành tráng, đậm chất anh hùng ca và cực kỳ quen thuộc nếu bạn đã từng xem qua các bộ phim Star Wars. Đối với các gamer yêu nhạc Rock, bài hát của ban nhạc Ash ở phần Credits sẽ khiến bạn thích thú. Phần lồng tiếng nhân vật cũng được thực hiện khá tốt, thể hiện rõ tính cách của từng người thông qua "hơi thở, giọng nói" của họ. Ví dụ: Delta 07 có giọng nói trầm tĩnh, thích hợp với phong cách "lạnh lùng", Delta 38 luôn có những câu nói rắn rỏi, dứt khoát, phù hợp với vai trò của người trưởng nhóm, v.v...

Lời kết

Với cách chơi điều khiển nhóm đơn giản, hiệu quả, cộng với đồ họa đẹp và âm thanh hoành tráng SWRC quả thực là một lựa chọn đáng giá cho bộ sưu tập của những fan đam mê dạng game hành động, Tuy nhiên, do thời lượng game không nhiều cùng với một kết thúc lấp lửng, người chơi cảm thấy chưa thật sự thỏa mãn khi hoàn tất trò chơi. Hy vọng rằng, LucasArts sẽ sớm tung ra phần tiếp theo để giải đáp cho những khúc mắc còn bỏ ngỏ trong SWRC.

THANH LONG
thanh.long@but-tre.com



SANGTAO INTERACTIVE
Cần tuyển

Bạn yêu thích trò chơi trên máy tính? Bạn hào hứng với các màn đua tốc độ trên PS2 hay XBox? Bạn có muốn chính mình được góp phần tạo ra các trò chơi đó không? Hãy thử sức cùng với chúng tôi - Sáng Tạo Interactive - Công ty chuyên thiết kế và sản xuất các sản phẩm đồ họa 3D, đặc biệt là các Game trực tuyến, trên PC, XBox, PS2. Chúng tôi luôn chào đón các bạn vào những vị trí bên:

1 - Chuyên viên dựng Model - Animation:
- Sử dụng thành thạo các phần mềm 3D như 3DS Max, Maya, Softimage...
- Có kỹ năng modelling/mapping tối ưu.
- Khả năng tự học hỏi và làm việc theo nhóm.
- Ưu tiên người có kinh nghiệm Model/Animation cho các Game 3D.

2 - Họa sĩ tạo vật liệu (Texture map)
- Sử dụng thành thạo các phần mềm 2D như Photoshop, Illustrator, CorelDraw...
- Có kỹ năng tạo vật liệu thật (Photorealistic texture map).
- Khả năng tự học hỏi và làm việc theo nhóm.
- Ưu tiên người có kinh nghiệm tạo vật liệu cho các Game 3D.

Hồ sơ viết bằng tiếng Anh và sản phẩm do chính bạn thực hiện trên CD xin gửi về:
Công ty Sáng Tạo Interactive, 123 Lê Lợi (Lầu 3) - Quận 1, TP.HCM.
Lưu ý: Chỉ phỏng vấn những hồ sơ đạt yêu cầu. Miễn tiếp qua điện thoại.
website: www.aliveinteractive.com

DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

HẮC HỒI

Doom 3 và các bản mở rộng có lối chơi rất hay nhưng lại kén người chơi, bởi một điều rất đơn giản: không phải mọi người đều có thể thích nghi không gian "chật chội"!

Một năm hơn đã trôi qua kể từ khi thảm họa khủng khiếp diễn ra trên sao Hỏa, tập đoàn UAC (Union Aerospace Corporation) trở lại nơi đây với một nhóm nghiên cứu mới, quyết tâm khám phá những bí ẩn còn sót lại. Và rồi, trong một lần khảo sát một phế tích, các nhà thám hiểm đã tìm thấy một món cổ vật kỳ lạ. Trong lúc vô tình, chàng lính trẻ vô danh đã kích hoạt nó, mở ra cánh cổng không gian thông với thế giới của bóng đêm, thế giới của loài quỷ dữ. Lồng lộn và căm ghét con người, một lần nữa, lũ quỷ lại bước đi trên mặt đất, gieo rắc những cơn ác mộng cho nhân loại. Chúng lùng sục khắp nơi, quyết tâm tìm ra kẻ đã ăn cắp "vật báu" của chốn địa ngục. Bài học về "ngày tận thế" hôm qua chưa nguôi, hôm nay đã trở lại...

Nhận định

Vẫn những căn phòng tăm tối ngột ngạt, vẫn những góc tối chực chờ "vồ" lấy người chơi. Khung cảnh quen thuộc của Doom 3 (D3) dần hiện ra trong phiên bản mở rộng - Doom 3: Resurrection of Evil (D3RE). Lối chơi thì như cũ, không đổi: chạy, bắn và tìm cách mở cửa. Nếu chỉ có vậy, ắt hẳn nó sẽ mau chóng bị người chơi "vất" vào xó. Thế nhưng, trò chơi lại có "sức hấp dẫn" của riêng mình, đủ để giữ chân bạn cho đến những phút cuối. Sự hấp dẫn nằm ở đâu? Bí quyết thật đơn giản: những thiếu sót được thay đổi, các mặt mạnh được nâng cao.

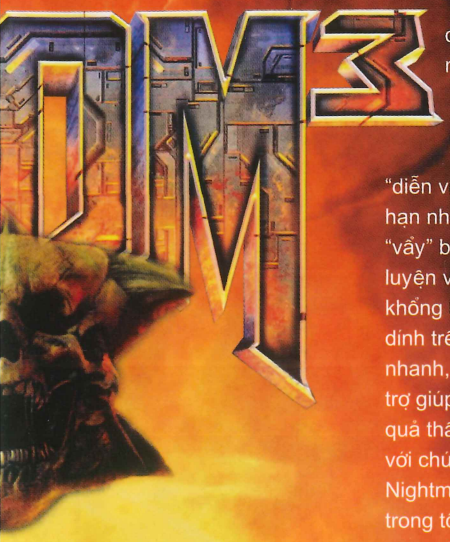
Hãy xem D3RE thay đổi những thiếu sót nào? Đầu tiên là kiểu chơi lùng sục từng căn phòng, nhân vật để tìm đồ và các thẻ từ chứa thông tin. Kỳ này người chơi không còn bị "tra tấn" bởi những "núi" thông tin, không phải lay hoay chạy tới chạy lui chỉ để tìm mật mã. Thông tin được rút ngắn, mật mã gần kề nơi cần dùng. D3RE đã rút gọn sự dư thừa và rườm rà của D3, làm cho nhịp game nhanh hơn. Phải công nhận, sự thay đổi này rất khéo, khéo đến độ nếu bạn không tinh mắt sẽ rất khó nhận ra.

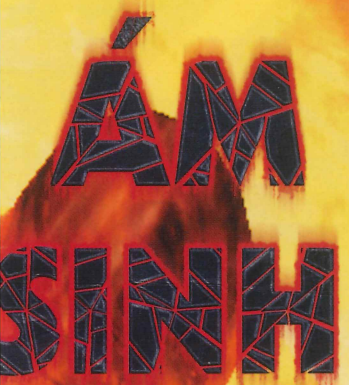
Thay đổi kế đến và cũng là mặt hấp dẫn nhất của trò chơi, chính là hệ thống vũ khí được bổ sung ba gương mặt, "tuy mới mà cũ": khẩu shotgun hai nòng (double barrel shotgun) kinh điển, món cổ vật bí ẩn và súng từ trường Grabber. Hơn 90% các màn trong game đều cần đến sự trợ giúp của những món đồ chơi này; chắc chắn thiếu chúng, bạn sẽ khó hoàn tất được trò chơi (đúng theo mong muốn của nhà phát triển). Nếu như khẩu shotgun hai nòng được "hồi sinh" theo yêu cầu của các fan, có uy lực rất mạnh trong các cuộc cận chiến, được người chơi dùng thường xuyên, thì Grabber lại thiên về khả năng bắn trả những phát đạn của đối phương và được dùng cho những cuộc đối đầu với trùm. Theo nhận xét riêng, việc diệt trùm trong D3RE "trí tuệ" hơn. Không còn đơn giản cầm súng và "xả" là được mà bạn cần phải quan sát và tìm ra đối sách hợp lý. Có "khiên" (súng từ trường), "giáo" (shotgun hai nòng) trong tay, nhưng nếu thiếu đi "bộ giáp" (cổ vật) hộ thân vững chắc, dù bạn là chiến binh gan dạ nhất, cũng phải e dè những trận đánh ác liệt. Món cổ vật kỳ này có nhiều tính năng hữu dụng và được dùng ngay từ đầu trò chơi (trong D3, bạn phải vượt qua gần 2/3 đoạn đường mới sở hữu được nó). Đó có thể là khả năng làm chậm thời gian, "máu điên" hay bất tử tạm thời, đôi lúc nó còn dùng cho việc vượt qua các cạm bẫy. Kết hợp cổ vật với hai loại vũ khí trên, con đường dẫn tới địa ngục sẽ không còn là trở ngại với bạn nữa!

Những điểm mạnh của D3? Có lẽ không cần nói ra, chúng ta cũng thừa biết đó chính là những khung cảnh tranh tối tranh sáng, những con quỷ dữ tợn và cái cách mà trò chơi "hù" bạn rất độc đáo, khó quên. D3RE "nắm" được các thế mạnh này và nâng chúng lên tầm cao hơn. Phần lớn các cảnh kỳ này tối hơn rất nhiều so với lần trước. Tối đến độ, có nhiều lúc bạn phải mò mẫm, quờ quạng trong bóng đêm với sự hỗ trợ của cây đèn pin và rồi bất chợt trong một góc nào đó, một con quỷ nhảy "xổ" ra. Rớt tim? Tất nhiên. Không ít lần người viết phải... lẩm bẩm nguyền rủa lũ "quỷ sứ" vì cái kiểu hù hết hồn này!

Có một điều khá khó hiểu về D3RE, không biết vô tình hay cố ý, mà ý tưởng cho khẩu Grabber lại xuất hiện sau thời điểm Half-Life 2 (HL2) ra mắt. Phải chăng vì sự thành công quá sức tưởng tượng của HL2, mà góp phần không nhỏ là khẩu súng từ trường, đã buộc id Software có "cái nhìn khác" về đối thủ của mình? Dù sao đi nữa thì không chỉ có D3RE là "nảy sinh" ý tưởng trên, còn rất nhiều trò chơi khác, đã và đang xem khẩu súng này là một "phát hiện" mới cho lối chơi của mình.

Độ khó: Phải công nhận lũ quỷ trong D3RE kỳ này đông đảo, dữ





dần và nhanh nhẹn hơn rất nhiều so với D3. Gần phân nửa trong đó là những loại quái vật mới, xuất hiện khá thường xuyên (lăng xê cho "diễn viên mới" chăng?). Chẳng hạn như con Vulgar, với những cú "vẩy" banh plasma cực kỳ diêu luyện và chính xác, hay Bruiser khổng lồ với... màn hình TV gắn dính trên người, có những phát bắn nhanh, mạnh mà nếu không có sự trợ giúp của ba món "bảo bối" trên, quả thật chỉ có nước "khóc ròng" với chúng (đặc biệt nếu chơi ở mức Nightmare)! Theo nhận định riêng, trong tổng số 12 màn chơi của game (độ dài bằng phân nửa phần đầu), "dã man" nhất chính là màn đi dưới cống axit (Erebus Research): bạn phải chạy bở hơi tai không ngưng nghỉ, cộng với sự trợ giúp của cổ vật mới..."lết" qua được! Cũng may là cứ cách một khoảng ngắn lại có các túi cứu thương. Chứ nếu không...

Hình ảnh: Đẹp hơn nhưng vẫn "nặng nề" về mặt yêu cầu cấu hình máy, lần này chất lượng hình ảnh của D3RE được nâng cao rõ rệt nhờ thêm vào các hiệu ứng nguồn sáng, nên các cảnh trông sắc hơn hẳn. Tuy vậy, trò chơi vẫn thường bị khựng ở đầu mỗi cảnh hay lúc bước qua một cánh cửa (tương tự D3). Đặc biệt, có trường hợp số khung hình đột nhiên rớt xuống rất thấp, chỉ còn khoảng vài "frame". Cũng may rất hiếm khi gặp trường hợp này và nếu "dính" phải, bạn cũng không cần phải lo lắng, vì lũ quỷ sẽ không tận dụng cơ hội này để hiện ra "ăn hiếp" bạn đâu!

Âm thanh: Im ắng và tĩnh lặng khi chơi, không nhạc nền (trừ phần menu quá sôi động), nhưng D3RE vẫn đủ sức làm cho người chơi hồi hộp và... "nhảy dựng" lên bởi những tiếng động rùng rợn. Đây là điểm độc đáo không "đụng hàng" của phần âm thanh trong game. Trò chơi biết đánh trúng tâm lý đa nghi của con người mỗi khi nghe những tiếng động lạ. Đó có thể là tiếng "xì xì" của những ống van khí bị hở, mà người chơi cứ ngỡ là... tiếng thở phì phò "sát gáy" của một quái vật nào đó (và họ thường ngoái đầu đề phòng mỗi khi nghe tiếng "thở" này)! Hay tiếng "leng xoeng" của tấm kim loại rớt đúng ngay nơi bạn vừa đi qua, làm kinh cả hồn vía v.v. Quả thật, nếu hành động nhảy "xổ" ra bất ngờ của các con quỷ mà không có thêm sự hỗ trợ của những tiếng động kỳ quái trên, thì sự hấp dẫn "thót tim" của D3RE chắc cũng không còn!

Lối trò chơi: Cũng như phiên bản đầu, D3RE rất vững vàng trong mọi mặt. Hầu như không xảy ra bất cứ lỗi nào trong suốt quá trình chơi (trừ hiện tượng "tụt" frame bất chợt hiếm gặp). Nhưng nếu "xét" kỹ, về mặt logic của trò chơi có những điểm (không hẳn là lỗi) khá ngớ ngẩn: Bạn có bao giờ thấy một con quỷ biết... cầm đèn pin lò dò bước đi trong bóng tối chưa? Sợ "ma" chăng? Hay cảnh nữ tiến sĩ cho đóng tất cả cửa xung quanh căn phòng nhằm tránh sự xâm nhập của lũ quỷ, trong khi chúng lại có thể "biến" đến bất cứ nơi đâu! Quỷ mà.

Tổng quát

Có một điều không phủ nhận là cả Doom 3 và bản mở rộng của nó, dù có lối chơi rất hay nhưng lại khá kén chọn người chơi, bởi một điều rất ư đơn giản: không phải ai cũng có thể thích nghi được với không khí "chật chội" của những căn phòng tăm tối và các hành lang âm u. Nhưng ngược lại, nếu bạn "giải quyết" được vấn đề trên, con đường dẫn vào địa ngục lắm thử thách nhiêu khê sẽ hấp dẫn cực kỳ...

HỒNG ÂN
HONG.AN@BUT-TRE.COM

DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

PHÁT TRIỂN	Nerve Software/ id Software
PHÁT HÀNH	Activision
THỂ LOẠI	Hành động
ESRB	Mature
NGÀY PHÁT HÀNH	04/04/2005
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIV 1,5 GHz hoặc tương đương, 384 MB, VGA 64 MB, HDD 630 MB, Windows 2000 / XP, Yêu cầu bản Doom 3 được cài sẵn
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	PIV 2GHz hoặc tương đương, 512 MB, VGA 128 MB GeForce FX 5700 Ultra trở lên

CUỘC CHIẾN G

LEGO

THE VI

Có những trò chơi mà thoạt nhìn, nhiều ng
Điều này đúng nhưng vẫn có một số
hợp giữa bộ phim thành công
Lego: Star Wars (LSW) đã
ta về trò chơi dành cho
ngay cả người lớ
giờ liền để

Phim, game tương ngộ

Cốt truyện của LSW không xa lạ với gamer lẫn "filmer". Nó bám sát theo nội dung của ba tập phim Star Wars mới: The Phantom Menace, Attack of the Clones và Revenge of the Sith. Tính đến thời điểm hiện tại, tập ba vẫn chưa xuất hiện trong rạp, nên đã có biết bao fan Star Wars mua game chỉ để xem trước phần ba như thế nào, vì LSW sẽ tiết lộ ít nhiều nội dung. Về điểm này thì nhà sản xuất đã rất khéo léo đánh trúng "huyệt" của hàng triệu người hâm mộ đường kiếm ánh sáng nổi tiếng của ngài George Lucas.

Đơn giản nhưng thuyết phục!

Hành động và giải đố, đó là hai trọng tâm mà LSW hướng tới trong lối chơi của mình. Có điều chúng rất đơn giản. Vâng, rất đơn giản, bạn chỉ việc xông thẳng về phía đối phương đông đảo (những khối vuông "bị thịt" - tôi vẫn thường gọi đùa như vậy), "xả" kiếm thoải mái theo những nhịp bấm liên tục của tay, với các đòn combo được thực hiện đẹp mắt và ít trùng lặp. Điều thích thú trong khi chơi là mỗi khi hạ một địch thủ hay dùng "siêu năng lực" của Jedi để "phá" các vật dụng, rất nhiều tiền (dùng để mua đồ và cũng là "mạng" của bạn) "văng" ra, nhiều đến độ những anh chàng Jedi... béo ị đang đánh nhau phải hấp tấp quay qua vơ lấy vơ để! Tất nhiên, những "gã" Jedi lùn này không có khả năng ấy, mà chính "lòng tham" của bạn đã sai khiến chúng. Không tham sao được khi xung quanh ta đầy tiền (những cục LEGO đầy màu sắc tươi vui) vung vãi!

Nhắc đến Star Wars thì người ta thường nghĩ ngay đến các hiệp sĩ Jedi với những đường gươm ánh sáng lả lướt và các siêu năng lực (forces). Những anh chàng Jedi này mỗi người mỗi vẻ, có những kỹ năng và chiêu thức khác nhau. Để không gây khó khăn cho người chơi nhỏ tuổi, khả năng forces của các hiệp sĩ Jedi được "tút" đơn giản lại chỉ còn kiểu di chuyển đồ vật. Bạn sử dụng forces không chỉ để tấn công mà còn để giải đố. Và phần giải đố của trò chơi phải nói cũng khá dễ như phần hành động: chỉ việc điều khiển các khối LEGO bay qua bay lại, ráp cho đúng vị trí. Bạn chỉ mất công chuyển đổi nhân vật khi cần thực hiện giải đố mà thôi. Dù có mê mệt Jedi đến mấy, thỉnh thoảng trong khi chơi, bạn cũng cần đến sự trợ giúp của các nhân vật. Một sự thú vị khác của trò chơi.

Với mỗi tập phim được chia ra làm nhiều màn chơi, mỗi màn bạn chỉ điều khiển được một nhân vật. Các nhân vật khác sẽ xuất hiện trong vai trò hỗ trợ. Nếu thấy chán nhân vật đang điều khiển, bạn có thể chuyển qua "xài" nhân vật khác, một ý tưởng giống với Star Wars Knights of the Old Republic (SWKOTOR). Thường thì con số nhân vật có thể chuyển đổi trong mục chơi Story là rất ít, chắc chắn một điều rằng bạn không thể lấy đầy đủ đồ ngay trong lần chơi đầu tiên, và đó là lý do game mở thêm mục Freeplay - chơi lại (sau khi hoàn thành chế độ Story) với sự lựa chọn tùy thích trong 30 nhân vật của Star Wars

Đan xen trong lối chơi chính của LSW, là những trò chơi mini, bao gồm các màn đua xe và lái phi thuyền. Đây cũng là những màn ưa thích nhất của tôi. Nếu đã chơi thử những trò chơi nhỏ trong SWKOTOR, thì cảm giác khi ngồi sau tay lái xe và phi thuyền trong LSW hoàn toàn mới lạ, hấp dẫn và kịch tính, rất giống phim. Khi xem phim, bạn đã biết thế nào là đường đua nóng, tốc độ cao trong cuộc đua xe sống còn, hoành tráng trong những cảnh

ỮA CÁC VÌ SAO

ười đã kết luận chúng chỉ dành cho trẻ con. rường hợp ngoại lệ. Bằng ý tưởng kết à bộ đồ chơi hàng đầu thế giới, hay đổi cách nhìn của chúng trẻ em. Một trò chơi mà cũng ngồi lì hàng hưởng thức!

LEGO Star Wars The Video Game	
PHÁT HÀNH	Eidos/ Giant Interactive Entertainment
PHÁT TRIỂN	Traveller's Tales
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	29/03/2005
ESRB	Everyone
CẤU HÌNH	CPU: P3 1 GHz; RAM 256 MB; VGA: 32 MB (không hỗ trợ card MX); HDD: 2,2 GB, OS: Windows 2000/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	CPU: P4 1.5 GHz RAM 256 MB; VGA: 64 MB Geforce 3 trở lên

rượt đuổi ngoài không gian. LSW tái hiện các cảnh đó rất thực và sống động, không khác những gì bạn thấy trên màn ảnh rộng.

Nhìn chung game không gây khó người chơi ở cấp độ nào, dĩ nhiên, một trò chơi dành cho thiếu nhi thì tính giáo dục và giải trí mới quan trọng chứ không phải sự thử thách. Thời gian chơi ngắn, nhưng có thể kéo dài lên gấp ba nếu bạn có hứng tìm hiểu các bí mật. Nhân vật không bao giờ bị "game over" mà chỉ tạm thời "chết" một lát, rớt một số tiền nho nhỏ (sau đó bị người chơi gom lại trong tích tắc) và tiếp tục cuộc chơi. A.I của game khá nhưng chưa hoàn thiện, thật sai lầm nếu đánh nhau mà bạn dựa vào máy, chúng "khờ" và hầu như không muốn hỗ trợ bạn, thường có kiểu đứng "trời trồng" rất nực cười. Tuy nhiên những lúc giải đố hay di chuyển thì máy lại sáng dạ kỳ lạ, phối hợp ăn ý với người chơi, rất thú vị. Một lời khuyên: người đồng đội duy nhất mà bạn có thể tin cậy được là con người, vì game hỗ trợ chơi co-op hai người trên cùng bàn phím (hoặc gamepad). Có thể thấy nhà phát triển đầu tư cho mục này khá kỹ càng: Co-op được phát triển theo tính năng "nhảy vào - nhảy ra", nghĩa là đồng đội của bạn có thể nhảy vào tham gia bất cứ lúc nào, hoặc nếu anh ta bỗng có việc gấp (đi... toilet chẳng hạn!) thì có thể cho nhân vật biến đi, bạn lại tiếp tục màn "solo" mà cuộc chơi không bị xáo trộn. Quả thật, sát cánh bên đồng đội luôn luôn mang lại những điều hấp dẫn mà không khi nào bạn tìm được khi "đơn thương độc mã".

Trung thành với Star Wars

Điểm thành công nhất của LSW là đã chuyển tải được "không gian Star Wars" vào trong trò chơi, dù cách nhà phát triển làm có hơi buồn cười. Cũng phải thôi, vì các Sith dữ dằn, những Jedi huyền thoại, kiến trúc công trình, phi thuyền khổng lồ đều được thiết kế đậm chất LEGO với các khối vuông vắn ngộ nghĩnh. Thêm vào đó, hành động của các nhân vật làm cho người chơi nhiều lúc phải phì cười. Bản PC được ưu ái hơn so với bên console khi có đồ họa đẹp hơn hẳn, nhờ được tích hợp thêm hiệu ứng đổ bóng điểm ảnh và phản chiếu bề mặt.

Vẫn các đoạn nhạc đã từng đoạt giải nhạc phim hay nhất của John Williams, vẫn tiếng vù vù của thanh kiếm ánh sáng, phần âm thanh của game không có bước đột phá nào, đơn giản bởi chỉ cần giữ y nguyên âm thanh của bộ phim là đã quá hoàn hảo rồi. Chỉ tiếc là các nhân vật trong trò chơi lại không được lồng tiếng, nếu có, ắt hẳn chúng sẽ rất vui nhộn.

Lời kết

Sau thành công của các game Star Wars gần đây, đề tài này đang bắt đầu thu hút dần sự chú ý của giới chơi game. Vui nhộn, dễ hòa nhập, đây là một trò chơi thích hợp cho mọi lứa tuổi - ngay cả người lớn còn "ghiền"cơ mà! LEGO Star Wars có thể níu chân, níu tay bất cứ ai dù ban đầu họ chỉ định chơi thử thôi.

TRẦN HỮU ĐẠI NHẬT
dainhat@dng.vnn.vn

CHÚ Ý

- Đập vỡ những gì có thể đập được, trong đó chứa rất nhiều tiền.
- Sau khi đã mua một số thứ tại Extra, bạn phải kích hoạt chúng trong menu mới có tác dụng.

Không ồn ào "xôm tụ" như các game chiến đấu đỉnh cao khác nhưng cứ mỗi lần xuất hiện, Time Splitters lại gây tò mò cho những fan trung thành bởi những nét độc đáo vốn có của dòng game này. Future Perfect phiên bản mới nhất của Time Splitters cũng không là "hổ danh" các bậc đàn anh.

XBOX

TimeS

Quyè

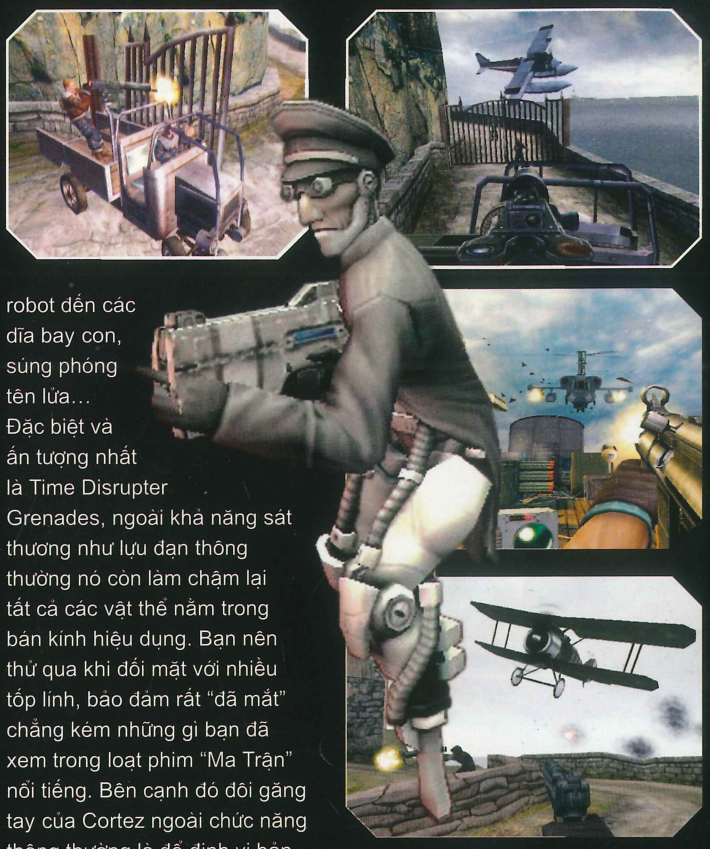
phá

Future Perfect kể tiếp về chuyến du hành vượt thời gian của anh chàng Cortez trong việc tìm lại các mảnh pha lê thời gian. Tại sao? Ai sở hữu những mảnh pha lê quý giá này sẽ có thể chu du vào bất kì thời điểm nào trong quá khứ lẫn tương lai. Khổ nỗi, các mảnh pha lê này đang nằm trong tay của Crow, một bác học thiên tài nhưng mang dã tâm thâu tóm nhân loại bằng việc ngược dòng thời gian để sửa đổi lịch sử, dìm thế giới tương lai cuộc chiến thảm khốc giữa con người và đội quân máy móc do hắn chế tạo. Một câu chuyện không mới nhưng đủ sức hấp dẫn các fan khoa học giả tưởng.

Mang âm hưởng chung của dòng game hành động nên hầu hết các nhiệm vụ trong game thường theo phong cách chung là "bắn và chạy". Điểm làm game hấp dẫn chính là môi trường mà người chơi được tiếp xúc trong suốt cuộc săn đuổi giữa Cortez và tên bác học độc ác Crow. Thay vì chỉ "bó" trong khung cảnh rực lửa của những trận đánh khốc liệt trong đệ nhị thế chiến hay một thành phố hiện đại nào đó trong tương lai, Future Perfect đưa bạn viếng thăm lâu đài cổ xưa của Scotland năm 1924, đánh một vòng xe lửa tại Nga năm 1969 hay tiến xa hơn đến năm 2052 để đột nhập vào phòng nghiên cứu bí mật của Crow. Song song với việc chuyển đổi không gian hay hành động bạn có dịp thưởng thức nhiều "đồ chơi" tương ứng với thời điểm mà Cortez du hành tới từ súng 9mm, đến súng phun lửa flamethrower, Electrotool chuyên phóng điện để trị

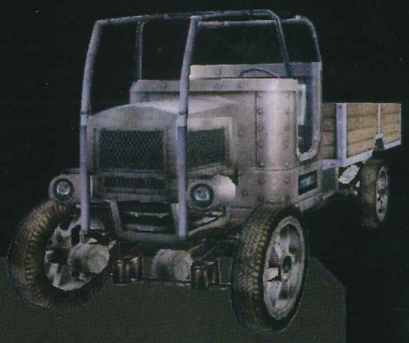
TIME SPLITTERS: FUTURE PERFEXT

PHÁT TRIỂN	Free Radical
PHÁT HÀNH	EA Games
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	XBOX-PS2-GC
ESRB	Mature
NGÀY PHÁT HÀNH	21/03/2005
SỐ NGƯỜI CHƠI	1-4 chơi đơn, 2-16 chơi mạng



robot đến các đĩa bay con, súng phóng tên lửa... Đặc biệt và ấn tượng nhất là Time Disrupter Grenades, ngoài khả năng sát thương như lựu đạn thông thường nó còn làm chậm lại tất cả các vật thể nằm trong bán kính hiệu dụng. Bạn nên thử qua khi đối mặt với nhiều tốp lính, bảo đảm rất "đã mắt" chẳng kém những gì bạn đã xem trong loạt phim "Ma Trận" nổi tiếng. Bên cạnh đó đôi găng tay của Cortez ngoài chức năng thông thường là để định vị bản đồ, còn có chức năng hút đồ vật rất giống khẩu súng trọng lực mà tiến sĩ Gordon đã từng sử dụng trong Half Life 2; đây thực sự là vũ khí lợi hại nếu như bạn lỡ "phóng túng" xài hết đạn dự trữ hay lười chạy đi nhặt chúng.

Để tăng thêm nhịp độ hào hứng, Cortez được hậu thuẫn từ các bạn đồng hành cùng thực thi nhiệm vụ như đội trưởng Ash, chàng điệp viên kính râm Harry Tipper... hay thậm chí là Cortez đến từ tương lai lẫn quá khứ. Họ sẽ trợ giúp bạn mở các cánh cửa, truy cập các tài liệu mật của Crow hay vượt qua tường rào an ninh tối tân nhất, bù lại bạn phải linh hoạt bảo vệ họ trước các tình huống nhạy cảm nhất. Không chạy theo mô tuýp lấy các pha hành động nghẹt thở như nhiều game cùng thể loại, Future Perfect đào sâu phong cách trào phúng từ chính các nhân vật hỗ trợ này thông qua cách tạo hình rất "quái chiêu" như con Robot R-110 bị chạm mạch với khả năng nhảy điệu samba, cô



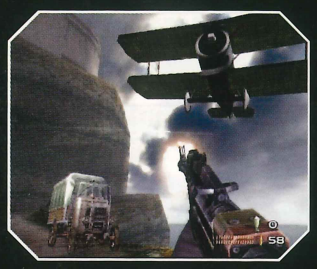
Lời khuyên

- Bạn nên lắng nghe những gợi ý của cô thư ký mỗi khi đang làm nhiệm vụ vì đó thường là chìa khóa để trị "trùm". Nếu nghe không kịp bạn có thể bật chức năng phụ đề.
- Khẩu súng điện rất hữu dụng để trị các robot và các đĩa bay con vì vậy bạn không nên "hoang phí" với các lính gác.
- Trong vài màn nếu lính ra quá đông bạn vẫn có thể chọn kế "tẩu vi thượng sách" để thoát thân.

nàng đỏng đảnh Jo-Beth Casey với khả năng diễn thuyết không ngừng nghỉ... Tôi không khỏi bật cười khi R-110 chạm mạch chọn đường đi nhanh nhất bằng cách nhảy vào miệng ống cống, chàng Harry Tipper rất hào hứng khi tìm gặp lại cô bạn gái bị bắt cóc, hay những câu hỏi của họ... Quả thật hiếm có game bắn súng nào lại kết hợp chặt chẽ giữa hành động và sự vui nhộn tốt hơn Future Perfect. Đây cũng chính là một trong những điểm độc đáo riêng chỉ có trong series game này.

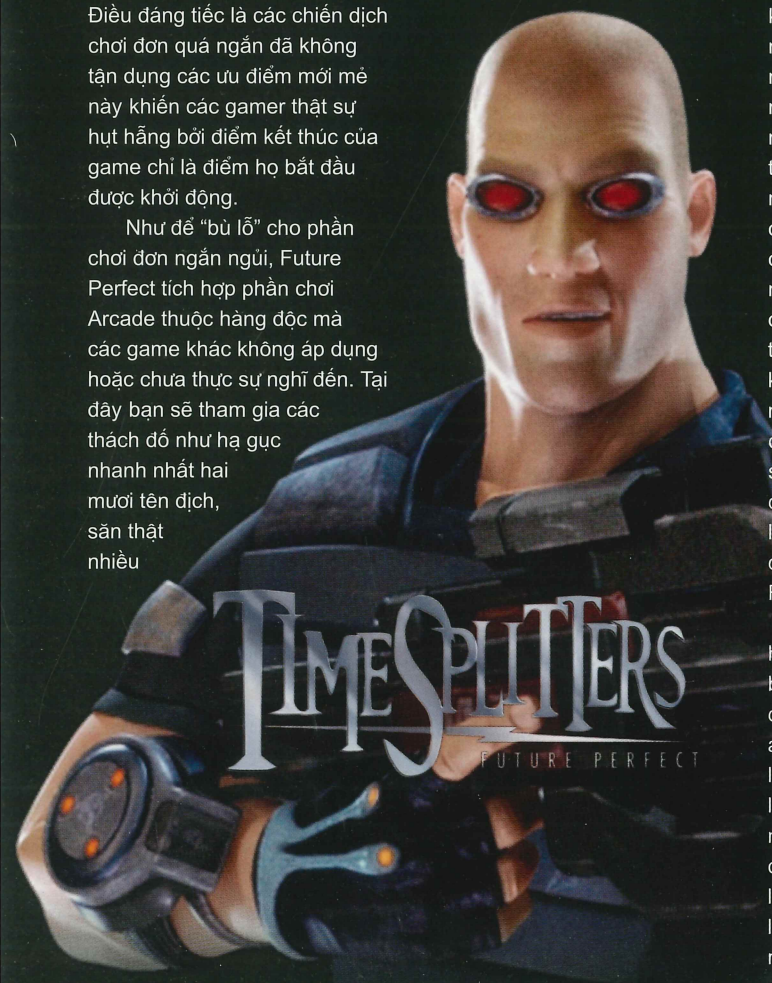
Đòi hỏi người chơi ngày càng khắt khe cũng bắt buộc Future Perfect phải có những thay đổi nhất định để hấp dẫn hơn. Và một trong những thay đổi đó chính là sự xuất hiện của các phương tiện cơ giới. Giờ đây, bạn có thể "cưỡi"chiếc jeep quen thuộc ủi tất cả các chướng ngại vật trên đường hay điều khiển các chiến binh kim loại khổng lồ triệt hạ các chiến cơ nguy hiểm của bên địch. Điều đáng tiếc là các chiến dịch chơi đơn quá ngắn đã không tận dụng các ưu điểm mới mẻ này khiến các gamer thật sự hụt hẫng bởi điểm kết thúc của game chỉ là điểm họ bắt đầu được khởi động.

Như để "bù lỗ" cho phần chơi đơn ngắn ngủi, Future Perfect tích hợp phần chơi Arcade thuộc hàng độc mà các game khác không áp dụng hoặc chưa thực sự nghĩ đến. Tại đây bạn sẽ tham gia các thách đố như hạ gục nhanh nhất hai mươi tên địch, săn thật nhiều



hươu trong thời gian cho phép, tham gia cuộc đua mèo máy hay sống sót sau quãng thời gian quy định trong gian phòng bị tấn công bởi các "phi đội gà quay". Nhiều phần thưởng bạch kim, vàng đang chờ bạn và ứng với mỗi phần thưởng sẽ là những nhân vật ẩn được sử dụng cho phần chơi mạng. Với hơn 150 nhân vật để bạn "unlock" cùng nhiều mục chơi lý thú và đa dạng, Arcade thực sự không thể bỏ qua nếu bạn là tay chơi kì cựu.

Một game hành động hay không thể thiếu mục chơi mạng xuất sắc. Future Perfect được chăm sóc khá bài bản ở mục này, với khả năng hỗ trợ



từ 2 đến 16 người online bên cạnh các mục chơi đã quá quen thuộc như deathmatch, capture the bag (thực chất là capture the flag). Các nhà thiết kế rất sáng tạo khi đưa thêm nhiều mục chơi mới không kém phần thú vị như Bag Tag: người chơi sẽ cố gắng giữ chiếc túi trong thời gian lâu nhất trước sự săn đuổi của các tay chơi khác; mục Virus sẽ chọn lựa một người chơi ngẫu nhiên bị nhiễm virus và cố gắng lây cho người khác... còn rất nhiều mục chơi hấp dẫn chờ bạn thử qua. Nếu muốn khám phá mục chơi mạng nhưng không có bạn bè tham gia, bạn vẫn có thể thử sức cùng đối thủ máy không kém phần lanh lợi để luyện tập trước khi thực sự tranh tài với những tay chơi khác trên mạng. Hơn nữa nếu muốn tạo một bản đồ ưng ý cho mục chơi mạng, game sẽ cung cấp cho bạn đầy đủ công cụ để thực hiện - đây có lẽ là một trong những yếu tố đặc biệt tăng thêm giá trị của Future Perfect.

Sử dụng công nghệ dựng hình cũ từng có mặt cách đây bốn năm trong Time Splitters đầu tiên nhưng chất lượng hình ảnh mà Future Perfect mang lại không hề "già cỗi"; đặc biệt là các mô hình nhân vật vui nhộn đã thổi thêm sức sống cho Time Splitters. Song hành là hệ thống âm thanh được lồng rất khéo léo cho từng nhân vật hoà cùng những bản nhạc nền được biến tấu khá sôi

động. Vui nhộn nhất vẫn chính là chất giọng rè rè của các robot mà bạn được tiếp xúc trên đường đi, tôi cứ cười một mình mỗi khi nghĩ đến chúng.

Sau khi ghi tên mình trong lịch sử công nghiệp game với Golden Eye, một trong những game hành động được xem là hay nhất trong lịch sử console, khá nhiều thành viên của Rare năm xưa đã gia nhập Free Radical để tạo nên Time Splitters và họ đã thực sự thành công với series này, đồng thời minh chứng rằng First Person Shooter (game hành động với góc nhìn thứ nhất) vẫn có thể thành công rực rỡ trên console. Nếu quan niệm chơi game chỉ đơn thuần là giải trí thì quả thực Future Perfect là những giây phút "giải trí" thực sự sảng khoái.

ĐẶNG VŨ THANH HƯƠNG

HIỆP LỰC

XIN THÔNG BÁO ĐẾN QUÍ KHÁCH HÀNG

Bắt đầu từ ngày 1 tháng 5 năm 2005, Công ty Hiệp Lực chính thức kinh doanh ở địa chỉ mới : 92 Hồ Tùng Mậu, Q.1, Tp.HCM. ĐT: 9144037 - 0903671676

NHÂN DỊP HÈ 2005 và Hiệp Lực đặt trụ sở kinh doanh mới

Chương trình khuyến mãi
Quà tặng đặc biệt dành cho khách hàng khi mua máy

XBOX

Tặng 2 games Original:
Project Gotham Racing 2
Starwar Clone Wars

Đặc biệt : Xbox - Halo 2 - Special Limited
3,999,999 đồng

PS2

Tặng: đế đặt máy đứng hình tròn

GAMECUBE

Tặng 2 kèm theo

Xem thông tin chi tiết tại : www.hiepluc.com

HIỆP LỰC

92, Hồ Tùng Mậu, Q.1, Tp.HCM, 9144037 - 0903671676
A003 Hưng Vượng 1, khu phố Phú Mỹ Hưng, 410094
www.hiepluc.com hiepluc@hcm.vnn.vn

PlayStation 2

GOD OF WAR™

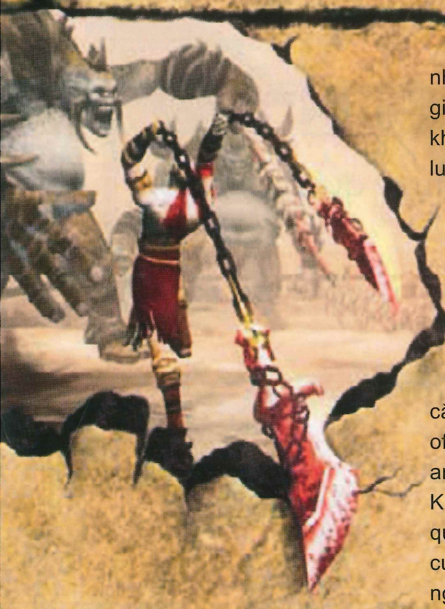
Chế ngự Thần Chiến Tr

Hy Lạp cổ đại từng là mảnh đất khai sinh những thiên sử thi hoành tráng, một kho tàng thần thoại và truyền thuyết vô cùng phong phú, lãng mạn đã không ít lần trở thành đề tài khai thác của nhiều loại hình nghệ thuật như kịch, phim ảnh,...Nắm bắt sức hấp dẫn có một không hai này, các nhà phát triển của SCE Studios Santa Monica một chi nhánh con của Sony quyết định tái hiện thật sống động thần thoại Hy Lạp trong tựa game hành động phiêu lưu mới nhất - God of War (GoW).

Li kì, hấp dẫn

Mọi chuyện bắt đầu bằng cuộc hỗn chiến năm xưa giữa quân Ba Tư hùng mạnh và những người Spartan gan dạ; cuộc chiến khốc liệt thương vong không kể xiết. Trong số

những người lính Spatan tham gia trận chiến này có Kratos, khi cận kề với tử thần trước lưỡi kiếm của kẻ thù anh đã cầu xin Ares - thần chiến tranh - cứu sống và đổi lại mạng sống của anh sẽ do Ares định đoạt. Thần Ares chấp nhận, Kratos thoát chết trong gang tấc và sở hữu sức mạnh hủy diệt từ cặp hỗn nguyên kiếm Blades of Chaos bám chặt lấy tay anh bằng sợi xích sắt. Từ đây Kratos mặc nhiên trở thành quân cờ phục vụ cho những cuộc tranh chiến mà Ares đang ngày ngày phát động.



Mười năm chinh chiến phục vụ cho Ares đã biến Kratos thành "cỗ máy" chỉ biết tìm và diệt. "Gieo gió ắt gặt bão" và người trả giá cho những hành động của Kratos lại chính là vợ con mà anh hằng yêu quý. Mất đi người thân Kratos như con thú hoang và ngộ ra rằng hạnh phúc gia đình là vô giá, không thể đánh đổi bằng tính ích kỷ, dục vọng chiến thắng mà anh đã lỡ chọn. Kratos tìm lên đỉnh Olympus, chốn linh thiêng mà các thần linh ngự trị để cầu xin được xóa bỏ lỗi lầm mà mình đã gây ra, đồng thời thỉnh cầu các thần giúp anh đoàn tụ gia đình. Kratos được các thần chấp thuận, đổi lại anh phải tiêu diệt được Ares trước khi Athens chìm trong biển lửa. Cách duy nhất để làm được điều này là tìm ra chiếc hộp Pandora - vũ khí duy nhất có thể chế ngự Ares. Vậy là Kratos quyết định lên đường. Dẫu biết rằng sẽ khó toàn mạng trở về nhưng khao khát hạnh phúc cháy bỏng như thổi thêm sức mạnh và lòng can đảm cho Kratos trước các thử thách nghiệt ngã.

Sức hút khó cưỡng

Thật khó phủ nhận ấn tượng đầu tiên là GoW có quá nhiều điểm tương đồng với các game cùng thể loại, đặc biệt là dòng Prince of Persia (POP) rất nổi tiếng gần đây. GoW giống POP từ cảnh hỗn chiến đầu tiên trên tàu, các pha nhào lộn giữ thăng bằng trên không và thậm chí và cả vị trí để lưu game... Phải chăng đây chính là POP3 không chính thức khác của Ubi Soft! Nhưng định kiến ban đầu ấy sẽ sớm "tan tành" khi bạn thưởng thức những đòn liên hoàn đầu tiên mà Kratos trình diễn trong GoW.

Chỉ với hai mức tấn công vừa và mạnh cùng động tác chụp đối thủ, bạn có thể tự do phối hợp hoặc sáng tạo ra hàng loạt đòn thế để Kratos thi triển thật điệu nghệ - từ việc tung đối phương lên không

GOD OF WAR	
PHÁT HÀNH	SCE
PHÁT TRIỂN	SCE Studios
THỂ LOẠI	Hành động/Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	22/03/2005
HỆ MÁY	PS2
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1 DVD

anh

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

trung sau đó kéo thẳng chúng xuống mặt đất, hoặc xoay chong chóng chúng thêm vài vòng trước khi cho tiếp đất cùng đám bạn đang lao nhao chưa kịp phản ứng… Kết hợp nhuần nhuyễn với các đòn combo đẹp mắt phải kể đến "tuyệt kỹ" nhào lộn mà Kratos có được, chỉ cần rê nhẹ phím analog là bạn có thể dễ dàng điều khiển Kratos tránh làn tên lửa đang tuôn xối xả cùng những đường kiếm nhanh như cắt. Nhằm tăng thêm phần phấn chấn cũng như thử thách kĩ năng nhanh nhạy của các game thủ, GoW lồng các "mini game" xen kẽ giữa các trận quyết chiến. Sau khi làm địch choáng váng, xây xẩm mặt mày bằng những đòn "tẩm quất" nhanh và mạnh, trên đầu chúng sẽ xuất hiện những phím bấm cố định, đây chính là thời điểm quyết định mà bạn phải hoàn tất mini game bằng cách lập lại thật nhanh những phím bấm này, nếu thực hiện chính xác bạn tha hồ thưởng thức các đòn liên hoàn mạnh mẽ trước khi tiễn đối thủ về cát bụi.

Không chỉ cô gọn trong những đòn combo "khô khan" vốn chỉ được xem là dành cho "dân cơ bắp" thích lấy thịt đè người, Kratos còn được trang bị các kĩ năng phép thuật tuyệt vời. Bạn sẽ không khỏi suýt xoa mỗi khi tận mắt chứng kiến Kratos sử dụng phép điện hốt gọn khá nhiều địch thủ quanh mình với bán kính rộng, hô biến đám quỷ đầu trâu cùng các tên khổng lồ một mắt hung dữ thành tượng đá hay nướng chín đám Harpies nhanh nhẹn trên bầu trời bằng các tia sét tốc độ... Điểm thú vị là bạn có thể hoàn thiện dần các phép thuật trên cũng như unlock các "tuyệt chiêu" mới cho Kratos nhờ sử dụng điểm kinh nghiệm tích lũy được thông qua bảng điều phối các kĩ năng. Có thể bạn sẽ liên tưởng đến cách mà dòng game Onimusha đã thực hiện trước đây nhưng điểm cải tiến đáng kể là bạn có thể dễ dàng nâng cấp vào bất cứ thời điểm nào thay vì chỉ ở một số điểm cố định.

Ngoài các đặc điểm tuyệt vời của game hành động và nhập vai, GoW còn thử thách tính kiên nhẫn của gamer bằng những thách đố trong suốt hành trình. Nhìn chung các thách đố này không bắt bạn phải tốn nhiều nơ-ron thần kinh vì chỉ cần tìm tòi và quan sát kĩ các chi tiết gợi ý là bạn có thể tìm ra manh mối để hoàn tất. Có lẽ phần tinh túy nhất của trò chơi được tập trung trong các thách thức của ba ngôi đền thờ thần Atlas, Poseidon và Hades nên các game thủ gần như phải trổ hết 100% sự khéo léo và linh hoạt mới có thể vượt qua các bẫy được thiết kế rất công phu: tránh né những quả cầu nham thạch, đẩy tảng đá con để nhảy lên một gờ đá cao trước khi rừng chông nhọn dưới sàn kích hoạt… Thú thật, cứ mỗi lần vượt các bẫy này, bàn tay tôi lại ướt sũng mồ hôi dù đang ngồi trong phòng lạnh! Đừng vấp một chút sơ hở nào hoặc lơ là mất tập trung nếu

SƠ LƯỢC VỀ CÁC VỊ THẦN TRONG GAME

• **ZEUS:** Cai quản bầu trời với vũ khí trên tay là những tia sét, ông chính là vua của các vị thần với quyền lực tối thượng. Zeus cũng từng trải qua khá nhiều mối tình - đầu tiên với Metis (nữ thần của ngày thứ tư và hành tinh Mercury), sau là Themist (nữ thần mệnh lệnh và công lý), tiếp theo là Mnemosyne (nữ thần trí tuệ),... cuối cùng ông kết hôn với nữ thần Hera (hạnh phúc và hôn nhân). Trong game ông sẽ cung cấp cho bạn kĩ năng Zeus's Fury cho phép phóng các tia sét nhanh và mạnh.

• **POISEDON:** Anh trai của thần Zeus và là người có quyền lực đứng thứ hai sau Zeus, nơi mà ông cai quản chính là các đại dương bao la. Với vũ khí là cây đinh ba có thể làm rung chuyển mặt đất và phá vỡ bất kỳ vật thể nào, ông sẽ cung cấp cho bạn kĩ năng Poisedon's Rage vào đầu trò chơi.

• **HADES:** Cũng là anh trai của Zeus vĩ đại. Nơi cai quản của ông chính là địa ngục sâu tận dưới lòng đất tách biệt với thế giới bên ngoài. Ông cũng chính là vị thần của sự giàu có trông coi các quặng mỏ dưới lòng đất. Ông sở hữu chiếc mũ giúp tàng hình khi cần thiết. Con vật cưng của ông là con chó ba đầu Cerberus. Thần Hades sẽ cung cấp cho bạn khả năng triệu hồi các linh hồn Army of Hades rất tuyệt vời gần cuối game.

• **ARTEMIS:** Nữ thần cai quản việc săn bắn và là người bảo vệ các trẻ nhỏ. Bà thường lui tới rừng sâu để thực hiện thú vui săn bắn của mình. Bạn sẽ được bà cung cấp thanh kiếm khổng lồ Blades of Artemis rất mạnh mẽ và lợi hại.

• **ARES:** kết quả của mối tình giữa nữ thần Hades và Zeus nhưng Ares lại căm ghét chính cha mẹ của mình. Hung hăng và hiếu chiến, Ares chuốc thù oán khắp nơi từ con người đến cả thần linh. Ông là mục tiêu chính mà bạn phải hoàn thành trong trò chơi.

• **MEDUSA:** quái vật tóc rắn khổng lồ có thể biến bất cứ vật gì nó nhìn thấy trở thành đá. Trước đây Medusa là một thiếu nữ xinh đẹp với mái tóc dài bồng bềnh, nhưng cô dám thách thức sắc đẹp của mình với Athena (nữ thần tượng trưng cho sự thông thái), tính kiêu kỳ này đã dẫn đến hậu quả trên.

không muốn công sức của bạn đổ sông đổ biển.

Đồ họa và âm thanh

Mặc dù đã bắt đầu bộc lộ "tuổi tác" trong vài game gần đây nhưng GoW lại là một trong số ít trường hợp khá hy hữu đã thể hiện thật xuất sắc đồ hoạ trên PS2. Có thể nói GoW đã tái hiện gần như tuyệt đối những gì uy nghi và hoành tráng nhất của thần thoại Hy Lạp từ sự nguy nga, tráng lệ của thủ phủ Athens; nét hoang sơ, kỳ bí của sa mạc tử thần hay sự tôn nghiêm, kì vĩ của khu vực đền thờ Oracle. Không chỉ đầu tư vào những cảnh lớn, GoW còn chăm chút từng chi tiết nhỏ nhặt để thổi thêm sức sống cho toàn bộ câu truyện. Nét mặt hung tợn, ánh mắt vô hồn của những tên quỷ đầu trâu; thân hình mềm mại, uốn éo của các "em" rắn Gorgons chốc chốc lại phình mang như muốn ăn tươi nuốt sống lấy bạn. Nếu quan sát kĩ, bạn có thể nhận ra bóng Kratos và kẻ thù in trên nền nhà bóng loáng hay những vệt nước rẽ cùng các bong bóng khí xuất hiện mỗi khi anh trổ tài bơi lội...

Nét đồ họa duyên dáng và các nhân vật có chân thật đến đâu cũng trở nên vô nghĩa nếu như hệ thống âm thanh nghèo nàn, khập khiễng. Tất nhiên một game đỉnh như GoW không thể thiếu sót yếu tố then chốt này khi thể hiện gần như hoàn hảo âm lồng tiếng cho các nhân vật, "ăn tông" là những đoạn nhạc nền hùng tráng được biên soạn rất kĩ lưỡng. Tâm điểm và độc đáo nhất vẫn là phần âm thanh mô phỏng những trận giao chiến giữa Kratos và các đối thủ: tiếng binh khí va chạm, tiếng loạt xoạt đến buốt người mỗi khi thanh Blades of Chaos của anh chạm vào người quái vật... Phải thừa nhận rằng từ sau Ninja Gaiden đến nay mới có một game được đầu tư âm thanh xuất sắc đến vậy. Nếu có thể bạn đừng ngại vặn âm thanh hết cỡ để tận hưởng thật trọn vẹn "món ngon" này. Bên cạnh đó chất giọng ấm áp và chậm rãi của người dẫn truyện như một đối trọng hài hòa gợi mở nhiều bí mật gây tò mò và kích thích người chơi. Điều đáng ngạc nhiên là với sự đầu tư chất lượng từ hình ảnh âm thanh, đến cả phần gameplay xuất sắc như vậy mà GoW vẫn chạy rất mượt mà trên những cảnh lớn và sâu; thậm chí những cảnh xuất hiện khá nhiều nhân vật, khung hình của game vẫn ổn định; quả là điều hiếm thấy ở những game có thiết kế tương tự như GoW khi chạy trên PS2.

Cấp độ và những bí mật

GoW được chia làm ba cấp độ Mortal, Hero và Spatar tương ứng với ba mức cơ bản Easy, Normal và Hard. Riêng cấp độ God chỉ được mở khi người chơi đã hoàn tất game ở ba cấp cơ bản trên. Đặc biệt sau khi hoàn tất game bạn có thể unlock những đoạn phim hấp dẫn trong mục Treasures và tham gia các thử thách mới không kém phần cam go trong mục "Challenge of God" cùng vô số tùy chọn ẩn khác đang chờ bạn khám phá. Đây thực sự là món quà vô giá nếu như bạn là một "hardcore fan" của dòng game này.

Lời kết

Trong thời điểm thị trường game dường như bão hòa do việc xuất hiện khá thưa thớt của những tựa game có tính đột phá về hình ảnh lẫn gameplay thì sự tỏa sáng đúng lúc của God of War giúp các gamer có thêm một lựa chọn rất đáng giá cho bộ sưu tập các game hay nhất. Hãy chơi và cảm nhận những gì tinh túy nhất mà GoW sẽ đem lại cho bạn và đừng ngạc nhiên khi game nhanh chóng chinh phục bạn trước khi bạn kịp chinh phục nó!

ĐẶNG MINH

MỘT SỐ KINH NGHIỆM

- Ngoài việc sử dụng điểm kinh nghiệm để nâng cấp vũ khí chính Blades of Chaos bạn nên đầu tư vào các phép Poisedon's Rage và Army Hades vì càng về sau quái vật càng rất đông và nguy hiểm.
- Khi quái vật áp đảo về số lượng bạn nên tận dụng triệt để khả năng né đòn của Kratos hoặc các chiêu tấn công từ xa để giữ khoảng cách, nếu né đòn đủ nhanh bạn sẽ thấy chúng tiêu diệt lẫn nhau.
- Nên vận dụng triệt để cơ hội mini games khi gặp đám trùm lẫn quái vật trên đường đi vì nó giúp bạn tiết kiệm khá nhiều thời gian lẫn sức khỏe.
- Việc tìm các rương bí mật nằm rải trong trò chơi thực sự không khó khăn lắm, vì vậy bạn nên bỏ chút thời gian để "gom hết" những món đồ ăn như mắt Gorgon và lông phượng để giúp bạn tăng độ dài của thanh máu và năng lượng .

FPT TRUYỀN THÔNG TUYỂN DỤNG
NHÂN VIÊN HỖ TRỢ GAME ONLINE (Mã số: Gm04)

Cơ hội để trở thành Game Master của những game online hàng đầu Việt Nam.

1. Công việc:
- Hỗ trợ khách hàng Game Online qua phone.
- Giao tiếp, thu thập ý kiến, phản hồi từ người chơi.

2. Yêu cầu:
- Kiến thức tốt về các game online hiện nay.
- Tiếng Anh bằng B hoặc tương đương trở lên.
- Khả năng giao tiếp tốt.
- Khả năng làm việc với cường độ cao.

3. Ưu tiên:
- Có kinh nghiệm tốt về các game như Pristontale, LineageII, MU,...
- Có kỹ năng trình bày (presentation).

4. Chế độ đãi ngộ:
- Được làm việc trong môi trường năng động và chuyên nghiệp.
- Lương theo năng lực. Cơ hội thăng tiến không ngừng.

5. Hồ sơ gồm:
- Đơn xin việc.
- Sơ yếu lý lịch có thị thực.
- Bản sao các văn bằng, chứng chỉ.
- Giấy khám sức khỏe.
- 02 ảnh 4*6 mới nhất (1 ảnh dán bên ngoài hồ sơ)

Hạn chót nộp hồ sơ: 30/4/2005
Nộp hồ sơ tại: **CÔNG TY TRUYỀN THÔNG FPT**
68 Võ Văn Tần, P6, Quận 3, Tp.HCM
(Ghi rõ mã số dự tuyển trên bìa hồ sơ. Không liên lạc qua điện thoại. Chỉ thông báo cho những ứng viên được chọn)

FPT COMMUNICATIONS

Sân cỏ cuồng nhiệt

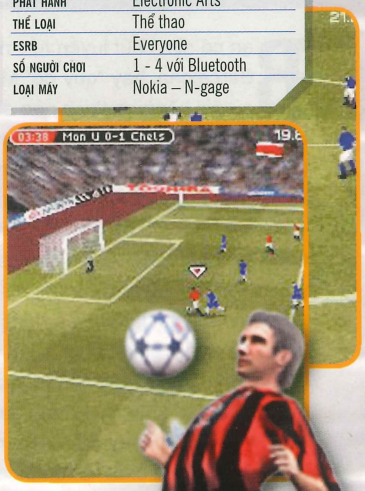
FIFA SOCCER 2005	
PHÁT TRIỂN	Electronic Arts
PHÁT HÀNH	Electronic Arts
THỂ LOẠI	Thể thao
ESRB	Everyone
SỐ NGƯỜI CHƠI	1 - 4 với Bluetooth
LOẠI MÁY	Nokia – N-gage

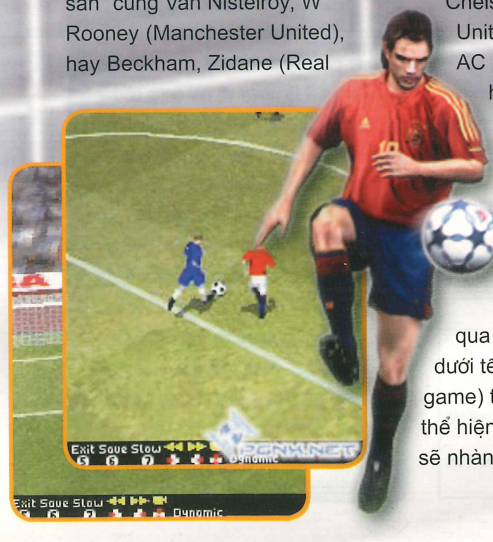
Đến nay dường như Nokia N-gage đã trang bị cho mình "kho" game không thua kém các thiết bị chơi game khác. Electronic Arts (công ty có trụ sở tại Canada) vừa chính thức phát hành game bóng đá, FIFA Soccer 2005 dành cho người chơi game trên ĐTDĐ Nokia N-gage. Đặc biệt trò chơi này có thể cho phép chơi 4 người cùng lúc thông qua kết nối Bluetooth - thật thú vị khi bạn không chỉ thi đấu với máy mà còn có thể đối đầu trên "sân cỏ" cùng những người bạn khác.

Với FIFA Soccer 2005 người chơi sẽ có cơ hội trở thành cầu thủ của hầu hết các câu lạc bộ bóng đá nổi tiếng Âu - Mỹ và mặc sức thể hiện tài nghệ chơi bóng khi thi đấu với các tên tuổi lừng danh trong làng bóng đá thế giới. Còn gì thú vị bằng khi bạn được "ra sân" cùng Van Nistelroy, W Rooney (Manchester United), hay Beckham, Zidane (Real Madrid), v.v... Tất nhiên, không chỉ là M.U. hay R.M. mà có đến hàng trăm câu lạc bộ và đội tuyển khác, tham dự 27 giải thi đấu, từ cúp quốc gia đến giải châu lục, từ giải liên lục địa đến giải vô địch thế giới. Tiếc là không có câu lạc bộ hay đội tuyển quốc gia của Việt Nam "góp mặt"! Bạn cũng có thể chọn hình thức thi đấu giao hữu (friendly) hay chính thức (challenges).

Tham dự vào FIFA Soccer 2005 cũng đồng nghĩa với việc cùng một lúc bạn đóng hai vai: huấn luyện viên và cầu thủ. Bạn phải chọn màu sắc của đồng phục thi đấu, đội hình chính, cầu thủ dự bị, chiến thuật... Nhưng trước đó thì phải chọn đội bóng mà bạn sẽ thi đấu và đối phương của bạn. Mọi người thường thích "đá cho" những đội bóng đang nổi đình nổi đám như: Chelsea, Manchester United, Real Madrid, AC Milan, FC Barcelona hay đội tuyển Pháp, Braxin, Argentina... Trong FIFA Soccer 2005, việc thi đấu giữa một "ông lớn" và một đội bóng ít tên tuổi (bạn có thể biết được điều này qua số lượng ngôi sao ở dưới tên mỗi đội bóng trong game) thì kết quả cũng được thể hiện khá chân thực. Bạn sẽ nhàn hạ hơn nếu ở trong đội hình của Chelsea khi đấu cùng Herold Admira (một câu lạc bộ của Áo), nhưng sẽ lại rất vất vả nếu bạn bị "chuyển nhượng" sang Herold Admira và Chelsea là đối phương. Ngoài ra trong FIFA Soccer 2005, bạn cũng có thể lựa chọn đẳng cấp của các đội bóng theo cấp độ: mới biết đá bóng (beginner), nghiệp dư (amateur), chuyên nghiệp (professional), đẳng cấp thế giới (world class). Không nói thì ai cũng biết, nếu bạn thích ghi thật nhiều bàn thắng vào lưới đối phương thì hãy chọn đội của bạn ở cấp world class, còn đối phương là beginner (chẳng khác gì đội tuyển quốc gia đấu với đội bóng cấp khu phố!). Tôi đã thử cách này và ghi 27 bàn trong 45 phút "thi đấu". Tất nhiên trong thể thao, các vận động viên thường chỉ muốn thi đấu với đối phương cùng đẳng cấp. Và cũng như trên sân cỏ thực sự, thành tích thi đấu trong FIFA Soccer 2005 phần lớn phụ thuộc vào tài năng của bạn, các yếu tố "may rủi" chỉ là thứ yếu.

Xét một cách tổng thể, chơi FIFA Soccer 2005 trên N-gage khá hấp dẫn và đầy kịch tính. Phần đồ hoạ cũng ấn tượng với màu sắc, hình ảnh tương đối thực. Nhưng điểm đáng ca ngợi nhất có lẽ chính là âm thanh, bài hát nền cho các trận đấu thật sôi nổi (tôi nghe mà liên tưởng đến một đấu trường La Mã), tiếng khán giả cổ vũ, tiếng còi của trọng tài, tiếng sút bóng... được tái hiện chẳng thua kém gì các buổi tường thuật bóng đá trên tivi. Tuy nhiên đá bóng "bằng tay" trên N-gage có vẻ như không thoải mái bằng trên màn hình máy tính hay tivi. Màn hình của N-gage quá nhỏ, vì vậy kích thước của mỗi cầu thủ chỉ nhỉnh hơn hạt gạo một chút. Và nếu bạn chơi hết một trận 90 phút (bạn có thể lựa chọn thời gian của mỗi hiệp đấu) thì rất có thể ngón tay cái của bạn sẽ "ê ẩm" vì phải bấm phím liên tục trong suốt trận - đá bóng mà đau tay, thế mới lạ! Nhưng điều đáng "buồn nhất" lại là việc cầu thủ của cả hai đội đều "không biết" đánh đầu, thật kỳ cục?





NHẬT LINH

CẦU TRƯỜNG VINH QUANG

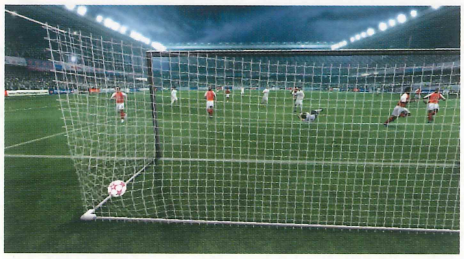
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004 - 2005

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Bạn có còn chút luyến tiếc nào cho Barcelona, hay "quỷ đỏ" M.U, hoặc bất cứ đội bóng ưa thích nào đã bị hất văng khỏi cầu trường khắc nghiệt Champions League (Cúp C1)mùa này? Nếu vậy, còn chờ gì nữa mà không thử ngay UEFA Champions League 2004 – 2005 (UEFA CL 04-05) để đem chiếc cúp danh giá nhất châu Âu về cho câu lạc bộ thân yêu của mình, dù chỉ là trong thế giới ảo.

Với những ai là fan của dòng game FIFA thì sẽ dễ dàng "giao bóng" ngay với UEFA CL 04-05, đơn giản vì đây chẳng qua cũng chỉ là một phiên bản khác của dòng game, nên lối chơi không có gì thay đổi. Điểm nổi bật ở phiên bản này chính là chất "Champions League" tràn ngập trong game, đúng như tên gọi của nó. Nhà sản xuất đã chăm chút đến từng chi tiết để khắc họa nên giải đấu nổi tiếng này: mọi trận đấu đều diễn ra ban đêm trong những sân vận động đầy ắp khán giả cuồng nhiệt. Nếu để ý kỹ bạn sẽ thấy quả bóng trong game chính là quả bóng thường dùng trong các trận đấu C1. Thậm chí trên cánh tay áo của từng cầu thủ ta cũng có thể thấy cả biểu tượng của giải... Với thế mạnh sẵn có về đồ họa của mình, EA Sports sẽ khiến cho bạn bất ngờ với những hình ảnh mà họ tạo nên: độ chi tiết của từng sân vận động, sự sôi động trên khán đài của khán giả, và đặc biệt là hiệu ứng ánh sáng của các chùm đèn cao áp, trông rất đẹp và rất thật.

Có thể nói trò chơi đã rất thành công trong việc thể hiện "hồn" của Champions League, giúp chúng ta thực sự hòa nhập vào không khí của những trận cầu lớn. Góp phần lớn cho thành công của trò chơi, phải kể đến công lao của phần âm thanh. Trước khi các cầu thủ bước ra sân, ca khúc truyền thống "We are the Champions" vang lên đầy hùng tráng chắc chắn sẽ khiến bạn "chưa đá đã thấy nóng người". Chưa hết, mỗi khi bạn ghi bàn trên sân nhà thì cả sân banh như muốn "nổ tung" bởi những tiếng reo hò cuồng nhiệt từ phía khán giả, nhưng nếu là trên sân khách thì đó là những khoảnh khắc im lặng đáng sợ. Ngoài ra phần thuyết minh của các bình luận viên cũng khá thực và sinh động, không kém gì bạn đang xem một trận cầu trên tivi vậy!



Mặc dù chưa có những cải tiến đáng kể về cách chơi so với FIFA 2005 , nhưng với những ưu thế nổi trội về âm thanh và hình ảnh, xem ra UEFA CL 04-05 vẫn xứng đáng có mặt trong bộ sưu tập của các fan bộ môn túc cầu giáo. Bản thân tôi rất hồi hợp chờ đợi trận tranh chung kết nảy lửa diễn ra trên đất Thổ Nhĩ Kỳ vào tháng 5 tới, còn hiện tại, sao chúng ta không cùng đội bóng yêu quý của mình nếm trải những thử thách và vinh quang của đấu trường danh giá Champions League thông qua UEFA Champions League 2004-2005?

HUY NAM

» THÔNG TIN VỀ GAME

	Phát triển: EA Canada
	Phát hành: EA Sports
	Thể loại: Thể thao
	ESRB: Everyone

Cấu hình tối thiểu: PIII 700 MHz+; RAM 256MB, VGA 32MB Geforce 2 MX trở lên; HDD 1GB; Windows 98SE/ME/2000/XP; 2 CD.
Cấu hình đề nghị: PIII 1GHz+; RAM 512MB; VGA 64MB Geforce 4 trở lên.

ĐIỂM TIN

■ **Theo một số nguồn tin trên mạng,** Valve hiện đang có kế hoạch nâng cấp toàn bộ Half-Life 2 với công nghệ mới mang tên HDR (High Dynamic Range). Đây là kỹ thuật mà theo nhà phát triển là mô phỏng lại cách mắt người phản ứng với các nguồn sáng khác nhau, nói một cách dễ hiểu hơn là tăng cường thêm độ thật cho hình ảnh. Trong khi chờ đợi, Valve sẽ tung ra màn chơi The Lost Coast có ứng dụng công nghệ trên. Tuy nhiên để có thể thưởng thức trọn vẹn kỹ thuật này, người chơi cần phải có một cỗ máy thật mạnh theo yêu cầu.

■ **Microsoft cho biết Fable - trò chơi nhập vai từng gây "sóng gió" trên XBox vừa qua,** sẽ được chuyển thể sang hệ PC với tên gọi Fable: The Lost Chapters. Tuy nhiên, phiên bản này sẽ có nội dung hoàn toàn khác so với người anh em console của mình, đồng thời thêm nhiều tính năng mới như: quest, vũ khí, phép thuật, quái vật và một cốt truyện phức tạp hơn. Hiện tại Big Blue Box - phân nhánh của Lionhead Studios và cũng là nơi khai sinh ra bản Fable cho XBox - đang gấp rút hoàn tất trò chơi. Dự kiến game sẽ xuất hiện trên thị trường vào mùa thu năm nay.

■ **Dự án đầu tiên của Flagship Studios** - nơi dừng chân của những "cựu binh" Blizzard - cuối cùng đã lộ diện. Đó là trò chơi Hellgate: London, game hành động kinh dị kết hợp với các yếu tố nhập vai. Theo những tiết lộ ban đầu từ phía nhà phát triển, trò chơi sẽ có nhiều kết thúc khác nhau, các trận chiến sẽ diễn ra bên trên và dưới lòng thành phố London, đồng thời phần chơi mạng sẽ có thêm chức năng co-op; hiện chưa xác định ngày ra mắt.

■ **SpellForce II: Blend of Perfection** sẽ được tung ra vào mùa thu này trên PC, nhà phát hành Jowood xác nhận. Dù không tiết lộ nhiều về nội dung nhưng Jowood cũng đã "bật mí" phần hai này sẽ xoay quanh cuộc xung đột giữa ba phe Alliance of Light, Hordes of Chaos và Brotherhood of Darkness. Mỗi bên bao gồm 12 đơn vị quân khác nhau cùng sự hỗ trợ của các hero. Ngoài ra, Jowood còn cho biết "đồ dùng và cấp bậc mà gamer đạt được trong quá trình chơi có thể dùng cho các trận đánh PvP (Player versus Player) trên mạng giữa các tay chơi với nhau". Game còn hỗ trợ thêm mục chơi co-op với tính năng tự động xếp hạng.

ĐIỂM TIN

■ **Tạp chí Shonen Jump tiết lộ,** SEGA sẽ tung ra Phantasy Star Universe cho hệ máy PS2 và PC vào mùa đông năm nay tại Nhật Bản. Được biết, game có bối cảnh diễn ra trong hệ thiên hà Graal, nơi tồn tại của ba hành tinh kỳ lạ. Sau một thế kỷ yên bình, cuộc sống tại Graal bị đe dọa bởi sự xâm lăng của một chủng tộc lạ mang tên SEED. Người chơi sẽ cùng hai nhân vật chính là Ethan Weaver, Karen Era và một số nhân vật khác hợp sức chống lại chủng tộc bí ẩn trên, mang lại hòa bình cho cư dân của Graal. Như vậy, fan RPG của PC sẽ có cơ hội tiếp xúc với một trò chơi nhập vai mới lạ, trong bối cảnh PC đang rất khan hiếm game dạng này.

■ **Không màng đến cuộc chiến tranh giành quyền sở hữu** giữa Elevation Partners và SCi đang đến cao trào, Eidos bắt đầu "rục rịch" trở lại với các dự án bị "đóng băng" trong thời gian vừa qua. Và nàng Lara được ưu tiên "khởi động" đầu tiên. Theo mô tả ban đầu của nhà phát triển Crystal Dynamics, phần tiếp theo sẽ mang tên Lara Croft Tomb Raider: Legend với cách chơi trở lại phong cách truyền thống nhưng sẽ có thêm những đổi mới phù hợp. Phiên bản này sẽ tung ra đồng thời cho PC, Xbox và PS2. Riêng ngày phát hành chưa được ấn định.

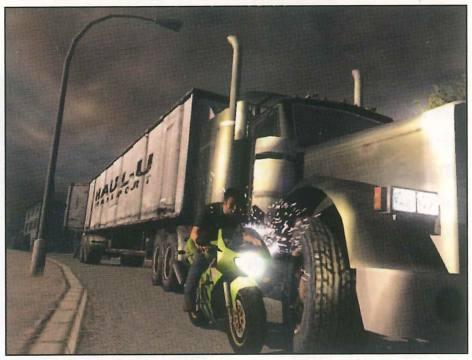
■ **Song song với việc phối hợp phát triển và phát hành Spartan: Total Warrior** - trò chơi hành động cho hệ console, được "rẽ nhánh" từ dòng Total War của hãng Creative Assembly (CA) - SEGA cho biết, họ đã mua lại studio trên với giá ước lượng vào khoảng 30 triệu USD. Thương vụ này sẽ giúp SEGA củng cố và mở rộng vị trí của mình ở thị trường Bắc Mỹ và châu Âu một cách mau chóng. Với trò chơi trên, SEGA đang bắt đầu điều chỉnh lại "hướng đi" của CA, hướng studio này về mảng console nhiều hơn là PC. Điều mà nhiều người cảm thấy tiếc là Activision, nơi đảm nhận phát hành loạt game Total War từ đầu, đã để cho đối thủ "phỗng tay trên".

■ **Cuộc chiến giành nhà phát hành trò chơi lớn nhất đào quốc sương mù** - Eidos vẫn chưa ngã ngũ và ngày càng quyết liệt. Hai đối thủ kình địch SCi Entertainment Group (Anh) và Elevation Partners (EP - Mỹ) liên tiếp đưa ra các mức giá khác nhau nhằm quyết tâm giành phần thắng. Một bên đề nghị bằng cổ phiếu, bên còn lại nghiêng về tiền mặt. Và xem ra đề

DRIV3R - QUÁI XẾ

Bốn mươi chiếc xe hơi đắt tiền nhất thế giới bị băng trộm xe chuyên nghiệp ở Miami lấy cắp và chuẩn bị bán cho một tay trùm giấu mặt. Phi vụ này sẽ diễn ra ở Istanbul (Thổ Nhĩ Kỳ). Trong vai Tanner, một tay "cớm" chìm trà trộn trong nhóm trộm xe, bạn sẽ phải ngăn chặn cuộc mua bán này đồng thời tìm ra kẻ chủ mưu, ông trùm lớn nhất đứng sau phi vụ này.

Đó là những nét chính về cốt truyện của DRIV3R, một game hành động vừa được hãng ATARI tung ra gần đây. Với những lời quảng cáo "ngọt lịm" cách đây cả năm của nhà sản xuất, DRIV3R lập tức là tâm điểm để mọi người bàn tán. Thế nhưng, sự ra mắt của game đầy thất vọng. Được xây dựng như một bộ phim hành động của Hollywood, có vẻ như các nhà làm game đã quá chú trọng đến nội dung game mà quên đi phần cốt lõi vốn quyết định thành bại của game: đó chính là cách chơi. Phong cách của DRIV3R, dù không nói ra, nhưng ai cũng thấy nó "y hệt" như dòng game GTA. Nhân vật chính có thể tùy ý làm mọi việc, đi bất cứ nơi đâu... nhưng động tác, cách thức thực hiện hết sức cứng nhắc, thô thiển và gây khó chịu. Đặc biệt là phần chạy xe, được coi là trọng tâm của game không được đầu tư đúng mức, nếu không muốn nói là quá cẩu thả. Phần điều khiển bàn phím với các phím dùng để lái xe được bố trí thiếu hợp lý, khiến cho việc quẹo cua, lùi xe... gặp không ít khó khăn, nhất là trong những pha gay cấn như truy đuổi đối tượng hoặc chạy trốn khi bị cảnh sát "dí". Nếu bạn không có một tay cầm chơi game (gamepad) thì chỉ còn nước "khóc ròng". Một điểm đáng phàn nàn nữa là mặc dù có khá nhiều phím điều khiển, nhưng khi đã vào game



thì bạn không thể xem và chỉnh sửa theo ý thích, nếu muốn xem bảng thiết lập điều khiển thì lại phải thoát game, rất phiền phức.

Có thể khi nhìn vào cấu hình game yêu cầu, bạn sẽ hy vọng hình ảnh của game chắc cũng phải "dữ dội". Thế nhưng, bạn sẽ không tin được vào mắt mình khi chơi. Ngoài nhân vật chính với thể hiện có thể chấp nhận được, tất cả những gì còn lại đều đáng chê trách. Tông màu của game lúc nào cũng hơi xám, đơn điệu chứ không tươi vui như GTA. Những vật thể như nhà cao tầng, cây cối... không được chăm chút, đầy góc cạnh và răng cưa. Thật đáng ngạc nhiên, để đổi lấy những hình ảnh "quá" tệ này, cỗ máy của bạn cũng phải thuộc hàng "thứ dữ"! Nếu bạn không quá khó tính thì trò này cũng có vài điểm "xem được" như nhiều kiểu xe, các thành phố trong game khá rộng... Nhưng như những gì đề cập trên đã gây phản cảm cho người chơi.

Những đoạn phim giới thiệu ấn tượng, đầy chất Hollywood cùng các bản nhạc nền khá hay của game này vẫn không thể bù đắp được những nhược điểm quá thô thiển nói trên. Có lẽ, DRIV3R chỉ xứng đáng được gọi là game "lớn" ở một điểm duy nhất: dung lượng của nó. Nói một cách khác, đây là trò chơi "có tiếng" hơn là "có miếng".

XUÂN TÙNG

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Reflection Interactive
Phát hành: Atari
Thể loại: Hành động
ESRB: Mature

Cấu hình tối thiểu: PIV 1,5 GHz+; RAM 256MB; VGA 64MB Geforce 3 trở lên; HDD 5.5GB; Windows 2000/XP; 5 CD.
Cấu hình đề nghị: PIV 2GHz+; RAM 512MB; VAG 128MB Geforce Ti4600 trở lên.

AIRBORNE TROOPS
LÍNH DÙ ĐỔ BỘ

Say mê game hành động nhưng cỗ máy "tàng tàng" của bạn không thể đáp ứng yêu cầu của game? Vậy thì hãy thử Airborne Troops (AT), chắc chắn bạn sẽ thỏa mãn phần nào sở thích của mình mà không cần nâng cấp máy khi điều kiện chưa cho phép.

Dựa theo một câu chuyện có thật trong Thế Chiến thứ 2, người chơi vào vai John Welsh, một sĩ quan lính dù thuộc không lực Hoa Kỳ. Trong một lần hộ tống vị đại tá người Pháp thực hiện nhiệm vụ, máy bay của bạn bị trúng đạn và viên đại tá bị thương rất nặng. Ông đã chỉ cho John điểm hẹn để liên lạc với lực lượng kháng chiến Pháp. Không còn cách nào khác, John đành phải bỏ chiếc máy bay đang bốc cháy cùng viên đại tá đang hấp hối, nhảy dù xuống vùng đất Pháp đang tràn ngập quân phát xít. Và đây cũng là lúc nhiệm vụ của bạn bắt đầu...

Được hỗ trợ nhiều loại vũ khí quen thuộc trong Thế Chiến thứ 2 như khẩu Thompson, MP40, thậm chí cả súng chống tăng... bạn sẽ trải qua lần lượt 7 nhiệm vụ lớn của game. Lối chơi của AT khá đơn giản nhưng vẫn tạo được không khí hành động. Hệ thống chiến đấu được thực hiện khá tốt, nhất là những pha nhắm bắn bằng súng trường, hoặc những pha sử dụng dao. Nếu thích, bạn còn có thể dùng dao găm để thực hiện nhiệm vụ mà không cần phải nổ súng, y như thể loại hành động bí mật (stealth action). Nhưng cũng xin nói trước là chơi kiểu này cực kỳ khó khăn đấy nhé! Mặc dù chưa phải là một game "lớn", nhưng AT vẫn thể hiện đẳng cấp. Bạn sẽ phải đương đầu với những nhiệm vụ khó như: thu thập tài liệu bên trong một trại đặc nghẹt lính Đức, trên đường rút lui lại phải đối đầu với xe tăng địch đang chờ sẵn; hay giải cứu tù nhân dưới hầm ngục của một tòa nhà rộng mênh mông... Trong khi đó, đối phương thì rất manh động và linh hoạt, chỉ cần một tiếng súng nổ chúng sẽ kéo đến khiến bạn trở tay không kịp!

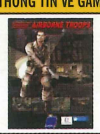
Theo nhận xét của người viết, A.I (độ thông minh) của game chỉ mới dừng ở mức chấp nhận được. Đặc biệt, game mắc một lỗi khá khó chịu là có những tên lính đôi khi không biết chui từ đâu ra, hoặc nhiều lúc máy có thể bắn xuyên tường, dù chắc chắn "nó" không nhìn thấy bạn. Điểm đáng than phiền khác là cách thức lưu game: chỉ khi hoàn thành một nhiệm vụ thì bạn mới được quyền lưu, nghĩa là từ đầu đến cuối game bạn chỉ có lưu được đúng 6 lần, trong khi để hoàn thành được một nhiệm vụ, bạn phải mất không ít công sức và thời gian. Điều này gây cho người chơi những khó khăn không đáng có.

Với những game yêu cầu cấu hình tương đối thấp, thường hình ảnh sẽ không thật xuất sắc. Ngược lại, hình ảnh của AT khá trau chuốt. Với những hiệu ứng ánh sáng và đổ bóng được thực hiện tốt, trò chơi mang đến cho bạn những hình ảnh khá đẹp mà không hề làm nặng máy. Phần âm thanh thì chỉ đạt mức trung bình, tiếng súng nghe không thật và chưa có "khí thế" cho lắm.

Sẽ rất khập khiễng nếu so sánh Airborne Troops với những game "tầm cỡ" như Call of Duty hoặc Medal of Honor, nhưng hãy nghĩ đến những gì mà bạn phải đầu tư nếu muốn cỗ máy của mình chơi tốt được những trò trên. "Tiền nào của đó", với Airborne Troops, có thể bạn sẽ có được một món "hời" đấy!

HUY NAM

» THÔNG TIN VỀ GAME



Phát triển: WideScreen Games
Phát hành: Playlogic International
Thể loại: Hành động
ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: PIII 500MHz+; RAM 128MB; VGA 32MB; HDD 650MB; Windows 98 SE/ME/2000/XP, 1 CD.
Cấu hình đề nghị: PIII 800MHz+; RAM 256MB; VGA 64MB.

ĐIỂM TIN

nghị cổ phiếu của SCi được khá nhiều cổ đông Eidos quan tâm. Tạm thời SCi đang có cơ hội nắm trong tay hơn 26% cổ phiếu của Eidos, tuy nhiên nếu EP "phản pháo", việc thương lượng sẽ diễn ra theo chiều hướng khác. Hiện tại cả ba bên vẫn đang tiếp tục đàm phán.

■ **Năm vừa qua đối với Ubisoft (Pháp)** có thể nói đầy biến động, thế nhưng nhà phát hành trò chơi hàng đầu này xem ra vẫn không nao núng. Nhân tổng kết năm tài chính vừa qua, Ubisoft đã tung ra danh sách trò chơi sẽ phát hành trong năm tài chính kế tiếp (bắt đầu từ ngày 01/04/2005 cho tới 31/03/2006). Theo danh sách, mùa lễ Giáng Sinh kỳ này người chơi sẽ chứng kiến sự xuất hiện của các game nổi bật như Prince of Persia 3, Tom Clancy's Ghost Recon 3, King Kong, bản thêm của Far Cry và Brothers in Arms mới (vẫn chưa biết đây là bản mở rộng hay phần tiếp theo). Và ở quí cuối cùng sẽ là Splinter Cell 4 cùng với Heroes of Might & Magic 5, Might and Magic mới (hai thương hiệu mua lại của 3DO).

■ **Namco công bố đã ký một thỏa thuận độc quyền với Games Workshop** - chủ sở hữu thương hiệu Warhammer - để phát triển các trò chơi dựa trên thế giới phong phú này. Theo thỏa thuận, các sản phẩm được thực hiện chủ yếu dành cho PC, nhưng nhà phát triển có thể triển khai cho các hệ máy console tương lai và kể cả các thiết bị game cầm tay. Tuy nhiên, theo người đại diện Namco thì hiện công ty chỉ muốn tập trung vào mảng PC và giao kèo giữa THQ với Games Workshop trước đây "sẽ không bị ảnh hưởng vì lối đi của cả hai là khác nhau". Sở dĩ Namco hành động như trên vì hiện tại công ty đang ra sức đẩy mạnh sự phát triển của phân nhánh PC còn "non yếu", lấy đây làm "bàn đạp" chen chân vào thị trường PC. Vì vậy việc chọn một thương hiệu trò chơi có tiếng sẽ giúp họ "rút ngắn" quãng đường còn lại mau chóng.

■ **Theo nguồn tin từ tạp chí thương mại MCV,** nhà phát triển trò chơi Blue 52 (Anh) sẽ đóng cửa studio của mình vì "không có khả năng chi trả tài chính cho các nhóm phát triển game nội bộ", Jaid Mindang, đồng giám đốc của Blue 52 cho biết. Dù studio ngưng hoạt động, nhưng nhóm phát triển vẫn tiến hành đúng lịch trình đã định là sẽ tung ra trò chơi hành động

ĐIỂM TIN

Stolen (PC, XBox, PS2) vào đầu tháng 4. Dự tính sau khi hoàn tất trò Stolen, họ sẽ tập trung nhóm lại để thành lập một studio mới mang tên Curve Games Studios. Còn về số phận của Deadlight – một game bắn súng dành cho hệ console, hiện vẫn chưa biết sẽ ra sao.

■ **Để chuẩn bị cho việc thực hiện các dự án kế tiếp,** Larian Studios (Bỉ) tiết lộ, họ đã quyết định chọn engine Meqon vì "tính dễ dùng, ổn định, uyển chuyển và đa năng". Với engine mới trong tay, Larian giờ đây có khả năng thực hiện các hiệu ứng phức tạp như các vụ nổ, rag-doll, v.v... mà trước đây họ không thể. Về phần Larian Studios, đây là nhà phát triển trò chơi lớn nhất nước Bỉ, từng đoạt nhiều giải thưởng với trò chơi nổi tiếng Divine Divinity.

■ **Sau khi rời khỏi Ion Storm,** Warren Spector, cựu giám đốc điều hành studio trên, đã âm thầm thành lập studio riêng của mình lấy tên là Junction Point Studios, và ngay lập tức bắt tay vào chuẩn bị cho một dự án bí mật. Được biết, tên của studio xuất phát từ một trò chơi mang tên gọi Junction Point, mà Spector từng tham gia thực hiện tại Looking Glass Studios. Nhưng sau đó do studio đóng cửa nên việc thực hiện trò chơi này bị xếp xó. Dù Spector không tiết lộ về dự án của mình, nhưng nhiều người tin rằng ông đang thực hiện lại trò chơi còn dang dở ngày trước.

■ **Thêm một thành viên chủ chốt khác của EA rời bỏ tập đoàn khổng lồ này.** Đó là Mark Skaggs, một trong số ít những cựu binh Westwood Studios "còn sót lại" sau khi được EA mua lại, đã đệ đơn từ chức. Từng đảm nhận chức vụ phó chủ tịch và điều hành sản xuất các sản phẩm RTS của EA, dự án gần đây nhất mà Skaggs cùng các cộng sự thực hiện là Red Alert 3.

■ **Markus Wiedemann, cựu giám đốc điều hành Codemasters (chi nhánh Đức),** đã được SEGA (phân nhánh châu Âu) bổ nhiệm đứng đầu văn phòng mới thành lập tại Munich, Đức. Nhiệm vụ của Wiedemann là điều hành toàn bộ các hoạt động tiếp thị, quan hệ cộng đồng và những chiến lược kinh doanh tại thị trường mới. SEGA cho biết đây là một bước đi chiến lược đã có kế hoạch từ trước.

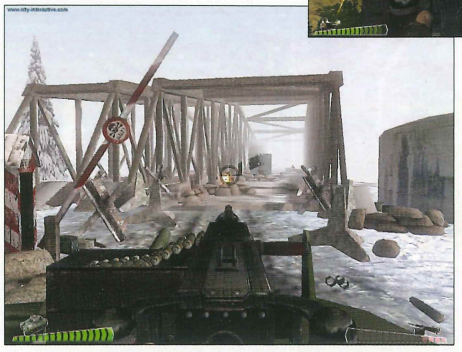
BÚT TRẺ
but-tre@but-tre.com

Nếu đã quá mệt mỏi khi phải vắt óc trong những game phiêu lưu tìm đường đầy phức tạp, tại sao bạn không thử qua Battlestrike: The Road To Berlin (BTB)? Một game chiến đấu rất đơn giản, có thể giúp bạn "xả" xì-trét sau một ngày làm việc căng thẳng.

Với cách chơi tương tự như dòng game BeachHead: chỉ cần ngồi một chỗ, nhắm và bắn, song nội dung của BTB thì đa dạng hơn nhiều. Chắc chắn bạn sẽ thấy thú vị ngay từ màn chơi đầu tiên khi cầm khẩu đại liên "xả" đạn vào máy bay địch bay đầy trời. BTB có cái hay là bạn không phải ngồi "chết dí" một xó từ đầu tới cuối như trong BeachHead, mà sẽ được "chu du" khắp châu Âu, chiến đấu tại những chiến trường nóng nhất để đến được đích cuối cùng: Berlin. Có tất cả 16 màn chơi khác nhau để bạn chinh phục. Thêm vào đó, trò chơi còn cung cấp các loại vũ khí rất phong phú như: đại liên, súng máy, súng phòng không v.v.. đặc biệt còn có cả khẩu súng tỉa Springfield quá quen thuộc trong các game Thế Chiến Thứ 2 như Medal of Honor hay Call of Duty.

Tính đa dạng của game còn được thể hiện ở các nhiệm vụ. Bạn sẽ chiến đấu tại các địa điểm và hoàn cảnh khác nhau tùy theo mỗi màn chơi. Theo kinh nghiệm của người viết, việc tiêu diệt những chiếc máy bay trong BTB khó khăn hơn nhiều so với BeachHead. Chúng khá đông và bay lung tung, không dễ "bắt bài" đón đầu. Hơn nữa lại không có những quả tên lửa tầm nhiệt như trong BeachHead, nên để diệt hết bọn "ruồi" khó chịu này bạn sẽ phải mỏi tay đấy!

Về mặt đồ họa, BTB chỉ ở mức trung bình. Hình ảnh "được" nhất là cảnh những chiếc máy bay bị bắn cháy bốc khói sau đó nổ tung. Tuy nhiên, game mắc một lỗi khá nghiêm trọng là càng chơi càng làm trì trệ máy, có thể đến mức không chơi tiếp được. Ngoài ra, âm thanh cũng khá tệ. Tiếng súng hơi đơn điệu, chưa tạo được không khí nóng bỏng của chiến trường. Nhưng với dung lượng chỉ hơn 300 MB, bạn không thể đòi hỏi nhiều hơn.



Mặc dù vẫn còn nhược điểm, nhưng Battlestrike: The Road To Berlin rất phù hợp với ai không có thời gian ngồi cả ngày bên máy tính để mò mẫm trong mê cung của các dòng game phức tạp. Ngắm và bắn, không cần suy nghĩ, đó là những gì BTB đem lại.

QUỐC HUY

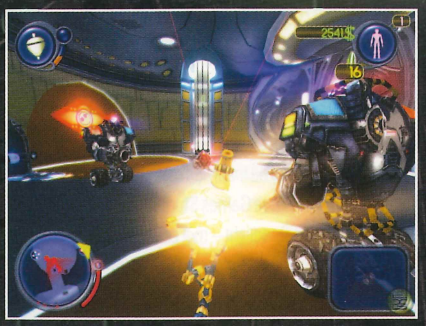
» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển:	City Interactive
Phát hành:	City Interactive
Thể loại:	Hành động
ESRB:	Teen

Cấu hình tối thiểu: PIII 1,2GHz+; RAM 256MB; VGA 64MB GeForce 3 trở lên; HDD 400MB; Windows 98 SE/ME/2000/XP; 1 CD.
Cấu hình đề nghị: PIV 1,4GHz+; RAM 512MB; VGA 128MB trở lên.

XBOX PC

Phát triển: Mercury Steam	Phát hành: Enlight Solfware	Thể loại: Hành động	ESRB: Teen	Ngày phát hành: 18/02/2005



scrapland Thám tử siêu tính

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Scrapland là trò chơi hành động mới nhất do hãng nổi tiếng American McGee, từng đóng góp trong nhiều dự án "đình đám" như Quake, Doom và Alice trước đây sản xuất. Trong game, bạn sẽ vào vai chú robot D-Tritus vừa mới đến định cư ở vùng đất Scrapland, nơi trú ngụ cuối cùng của những cỗ máy cũ kĩ bị con người ruồng bỏ và lãng quên. Đây gần như là thiên đường của các cỗ máy bởi lẽ không có khái niệm chết chóc, mỗi công dân của mảnh đất này khi lần đầu tiên đặt chân đến đều được "copy" và lưu vào một ngân hàng dữ liệu khổng lồ "Great Database" nhằm hồi sinh lại sau khi bị sự cố.

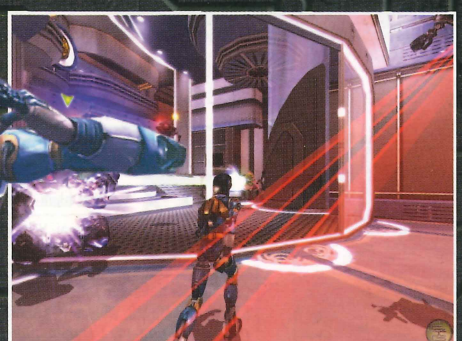
Là người năng động, D-Tritus bỗng chốc trở thành một phóng viên cho vùng đất Scrapland. D-Tritus vô tình vướng vào cuộc điều tra truy tìm hung thủ đứng sau những vụ ám sát bí ẩn và xóa thông tin của cư dân xấu số trong kho dữ liệu "Great Database". Để đảm đương công việc tương đối phức tạp này, D-Tritus có khả năng chuyển đổi thành nhiều nhân vật khác nhau từ một giám đốc ngân hàng, nhân viên cảnh sát đến một nữ thư ký xinh đẹp,... tùy vào từng thời điểm khác nhau trong suốt quá trình thực thi nhiệm vụ.

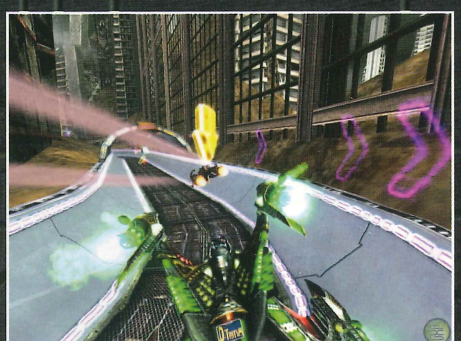
Scrapland có nền văn minh rất tân tiến vì vậy bạn đừng ngạc nhiên khi nhìn thấy các xa lộ rộng lớn tấp nập xe cộ qua lại. Để tiện cho việc di lại, D-Tritus được cấp một "xế bay", ngoài chức năng chuyên chở thông thường còn kiêm luôn vai trò "chiến xa" cơ động để phòng khi chạm trán với bọn xấu. Điều đặc biệt hơn, bạn có thể trang bị khá nhiều phụ kiện khác nhau lẫn vũ khí tối tân cho "chiến xa" của mình thông qua số tiền thưởng kiếm được.

Để thổi phần hồn cho những cư dân robot của Scrapland, các nhà thiết kế tập trung khá nhiều vào "cửa sổ tâm hồn" - đôi mắt của các nhân vật. Bạn có thể cảm nhận được ánh mắt nhanh nhạy của chàng phóng viên D-Tritus hay ánh mắt nghiêm nghị của các thầy pháp chuyên giữ nhiệm vụ quản lý dữ liệu của cư dân trong thành phố,... Hầu hết các quang cảnh lẫn nhân vật trong game đều được lấy tông màu sáng bóng làm chủ đạo như muốn thể hiện nhịp sống náo nhiệt và năng động của Scrapland, vùng đất có lẽ không bao giờ có khái niệm về sự nghỉ ngơi. Lẽ dĩ nhiên, nhân vật có thiết kế công phu và chi tiết đến đâu cũng sẽ vô nghĩa nếu như chúng không được đầu tư kĩ thuật lồng tiếng xuất sắc. Scrapland nắm bắt được điều này và thể hiện khá tốt. Bạn có thể dễ dàng nhận ra giọng nói nghẹt mũi rất hách dịch của gã buôn bán xe, hay giọng nói ấm áp và thân thiện của D-Tritus.

Một lần nữa American McGee lại đưa các fan của mình vào thế giới huyền ảo và kỳ diệu của trí tưởng tượng. Scrapland có thể vừa xa lạ vừa gần gũi, nhìn vào nó chúng ta có thể bắt gặp một điểm gì đó tương đồng với những gì đang hiện hữu ngoài đời thật, ở đâu tồn tại cái xấu thì nơi đó tự khắc sẽ có cái thiện. Bạn muốn trở thành một nhân vật chính trong truyện cổ tích hiện đại hay chỉ muốn biết thế giới của máy móc ra sao xin mời thám hiểm Scrapland.

ANH TÚ





Phát triển	Phát hành	Thể loại:	ESRB:	Ngày phát hành
KOEI	KOEI	Dàn trận	Teen	22/02/2005

CHÍ LỚN HIỆP SĨ ĐẠO

Trò chơi lấy bối cảnh lịch sử nước Nhật thời loạn lạc bị chia cắt thành nhiều vùng khác nhau, người dân sống trong lầm than. Chàng trai trẻ Noda Nobunaga xuất thân từ dòng dõi quý tộc nung nấu chí lớn thống nhất đất nước, muôn dân thái bình. Bạn sẽ hoá thân Nobunaga hoàn thành hoài bão lớn của mình qua những cuộc chinh chiến đầy thử thách, viết lên trang sử mới cho xứ Phù Tang.

Là game dàn trận thời gian thực, tất nhiên Kessen III phải có những tinh chỉnh phù hợp với tài nguyên và điều kiện cho phép trên phần cứng console nên không có gì lạ khi các hành động như tuyển quân, xây dựng thành trì,... đều được thay bằng các màn hình menu với chữ và số khá khô khan. Nhưng bạn đừng vội nản lòng bởi những gì hấp dẫn nhất của Kessen được thể hiện rất độc đáo trong những trận công chiến, vây thành. Bạn sẽ được điều khiển nhiều đạo quân khác nhau mà đứng đầu là những vị tướng tài trí, tha hồ cho bạn trổ tài điều binh khiển tướng. Việc điều khiển đạo quân khá đơn giản vì bạn chỉ việc di chuyển chúng qua lại và bấm thật nhanh, tương tự như Dynasty Warriors và Samurai Warriors. Có điều thay vì chỉ điều khiển một tướng chính, giờ đây chỉ huy một đạo quân lớn.

Game dàn trận mà thiếu yếu tố chiến thuật sẽ trở nên vô nghĩa và sớm bị đào thải, tất nhiên KOEI không thể sơ suất với một chi tiết nghiêm trọng như vậy. Bằng chứng là Kessen III luôn bắt bạn phải đưa ra kế hoạch thật cụ thể trong mỗi trận giáp chiến từ việc sắp đặt quân tiếp viện, yểm trợ đến mục tiêu, hướng tấn công,... Tất cả được bài trí khá chi tiết và không kém phần trực quan. Sắp đặt và nghiên cứu kĩ các kế hoạch sẽ cho bạn kết quả hoàn hảo và thú vị, bạn có thể dùng quân đánh bộ đột phá từ phía sau quân đối phương hoặc như kỵ binh vào ổ phục kích của các ổ pháo,...

Để tăng phần cuốn hút, game áp dụng yếu tố nhập vai thông qua việc trang bị vũ khí cho các chủ tướng. Ngoài ra khi hai bên giao chiến, bạn có thêm các tùy chọn mang hơi hướm phép thuật như tăng sức chống đỡ, tăng sức đánh và bơm máu cho đồng minh... Hơn nữa, để tăng thêm kinh nghiệm và tiền, bạn có thể cho các tướng quân xông pha vào hàng ngũ đối phương bằng tùy chọn "Rampage Mode". Càng tiêu diệt nhiều đối phương trong chế độ chơi (mode) này, các tướng lĩnh càng dễ thăng cấp hơn nhằm chuẩn bị cho những cuộc chinh chiến lớn; làm suy giảm tinh thần đối phương.

Trong Kessen III người chơi có thể cảm nhận được sự căng thẳng và dồn dập những trận chiến khốc liệt. Từ cảnh mưa tên lao vùn vụt bao phủ cả vòm trời, tiếng súng rền vang giật liên hồi, tiếng vó ngựa hành quân đến các hiệu ứng phép thuật đặc sắc được dàn dựng khá công phu.

Việc dàn dựng một game chiến thuật thời gian thực tương đối khó khăn và phức tạp, không những thế để làm hài lòng các gamer khó tính lại càng khó hơn, Kessen III là một trong những game hiếm hoi trên đất console làm được điều này. Đây thật sự là món quà hấp dẫn cho các fan dàn trận, còn nếu bạn chỉ tò mò muốn thử cái cảm giác là lạ của game dàn trận trên console thì Kessen III rất đáng để thưởng thức.

KIỀU OANH

EM

CHINH PHỤ

CÁI GIÁ PHẢI TRẢ ĐỂ CHIÊM NGƯỠNG ĐƯỢC VẺ ĐẸP CỦA AGE OF EMPIRES III CÓ LẼ SẼ KHÔNG NHỎ TÍ NÀO.

Thời kỳ các vị vua đã qua, nhường bước cho thời đại "khám phá". Câu truyện trong AOE 3 bắt đầu từ đây, ngay sau thời điểm mà AOE 2 dừng lại. Lúc này các đế chế ở châu Âu đang ở "chặng cuối" của thời kỳ Trung Cổ tăm tối, và dần chuyển mình, bước vào thời đại phát triển cực thịnh của nền công nghiệp – kỷ nguyên của những cuộc chinh phạt, mở rộng bờ cõi khắp nơi trên thế giới. Tuy các nền văn minh chính trong phiên bản kỳ này vẫn là các quốc gia châu Âu, nhưng AOE 3 sẽ tập trung miêu tả về lịch sử hình thành nước Mỹ cùng quá trình thiết lập nền cai trị của các quốc gia châu Âu tại lục địa mới này.

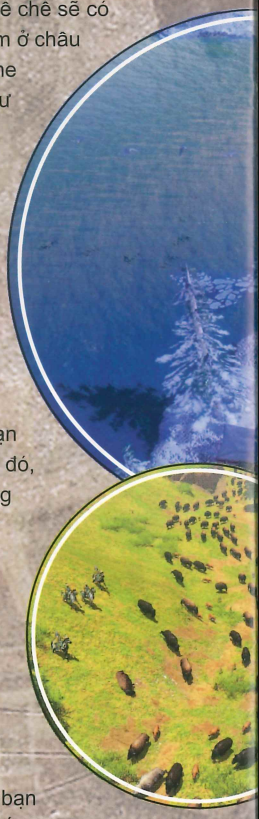
Trò chơi sẽ trải dài từ thời điểm đầu những năm 1500, ngay sau khi Christophe Columbus khám phá ra Tân Thế Giới cho đến khoảng giữa thế kỷ 19, trước khi bùng nổ cuộc nội chiến dữ dội ở Mỹ.

NHỮNG NÉT CHÍNH

AOE 3 có tổng cộng 8 đế quốc châu Âu cho bạn lựa chọn khi bắt đầu trò chơi, nhưng cho đến giờ, nhà sản xuất chỉ mới tiết lộ có ba phe: Anh, Pháp và Tây Ban Nha. Mỗi bên sẽ có những đặc trưng, thuận lợi riêng. Chẳng hạn người Anh mạnh về kinh tế, dân Pháp thì có lợi thế về mặt ngoại giao... Vì là một game RTS điển hình, nên sẽ không thiếu những phần quen thuộc như: xây dựng căn cứ, tạo và huấn luyện các đơn vị quân, tìm và khai thác các nguồn tài nguyên. Về việc khai thác tài nguyên, tùy theo địa hình sẽ có các loại tài nguyên khác nhau. Ví dụ: bò rừng là "đặc sản" mà chỉ ở những vùng đồng bằng mới có, trong khi tại các vùng duyên hải hay hải đảo, rau xanh và hải sản sẽ là nguồn cung cấp thực phẩm chính...

Nói đến châu Mỹ, tất nhiên không thể không nhắc đến các bộ tộc thổ dân và da đỏ sinh sống từ bao đời tại đây. AOE 3 sẽ có sự hiện diện của khoảng 12 bộ tộc khác nhau, như người Iroquois, Cherokee, Comanche, Sioux... Bạn có thể thiết lập mối bang giao, quan hệ đồng minh bằng cách tạo ra các con đường buôn bán, giao thương với họ. Đổi lại, những bộ tộc này sẽ cung cấp cho bạn kỹ thuật quân sự của họ cũng như các chủng loại quân hay vũ khí mà họ có.

Tuy bối cảnh trò chơi hầu hết diễn ra ở châu Mỹ, nhưng mỗi đế chế sẽ có một thành phố đại diện nằm ở châu Âu, mà trò chơi gọi là "Home City". Nơi đây có vai trò như một tổng hành dinh và hậu phương, sẵn sàng trợ giúp về mặt quân sự cũng như tài chính bất cứ lúc nào bạn cần. Hơn nữa, trong suốt công cuộc khai phá và chinh phạt những miền đất tại Tân Thế Giới, tùy theo thành quả gặt hái được, điểm kinh nghiệm tích lũy của bạn sẽ ngày càng gia tăng. Khi đó, bạn sẽ dùng chúng để nâng cấp cho "Home City": các đường phố sẽ nhộn nhịp hơn, giao thương thuận lợi, cùng với khoa học kỹ thuật phát triển. Tất cả, nhằm tạo điều kiện thuận lợi cho việc bành trướng thế lực của bạn.

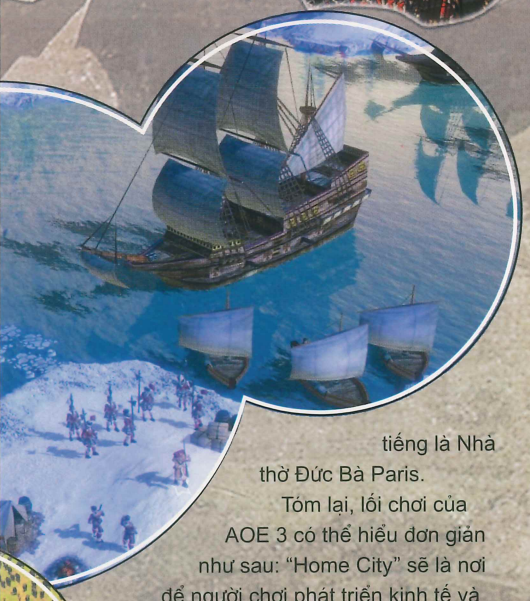


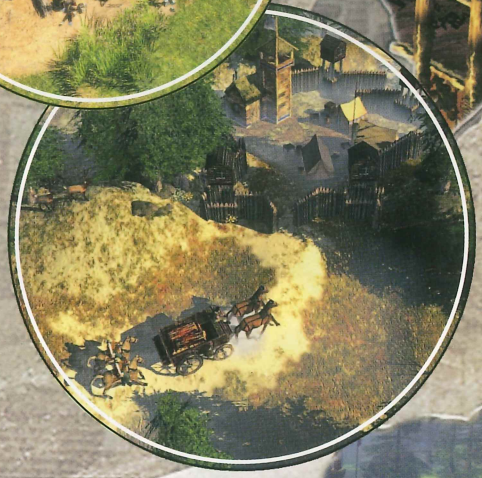
Một điều khá thú vị là khi nâng cấp "Home City", bạn có nhiều lựa chọn để tùy biến công trình: chọn màu mái ngói, các họa tiết, hoa văn trang trí..., một nét hao hao với dòng game The Sim. Bên cạnh đó, chúng ta sẽ có dịp gặp lại những kỳ quan (Wonder) quen thuộc trong dòng game AOE. Đó là những kiến trúc nổi bật, tương ứng với mỗi dân tộc. Ví dụ người Pháp sẽ có công trình nổi

AGE of EMPIRES III

C TÂN THẾ GIỚI

Tên game: Age of empires III
Thể loại: Chiến thuật
Phát triển: Ensemble Studios
Phát hành: Microsoft
Ngày phát hành: 01/11/2005
ESRB: Everyone





tiếng là Nhà thờ Đức Bà Paris.

Tóm lại, lối chơi của AOE 3 có thể hiểu đơn giản như sau: "Home City" sẽ là nơi để người chơi phát triển kinh tế và khoa học kỹ thuật. Còn hoạt động quân sự sẽ diễn ra tại các vùng đất xa xôi ở châu Mỹ. Một ý tưởng na ná lối chơi của dạng chiến thuật theo lượt (Turn-based Strategy).

THAM VỌNG ĐỒ HỌA

Ensemble Studios có tham vọng muốn biến AOE 3 trở thành trò chơi RTS có hình ảnh đẹp và hoành tráng nhất từ trước đến nay. Vẫn dựa trên nền tảng engine 3D của Age of Mythology (game 3D đầu tiên của hãng) nhưng được tinh chỉnh lại và tích hợp nhiều công nghệ đồ họa tiên tiến. Ensemble Studios đã dành ra cả một buổi thuyết trình tại "Hội thảo các nhà phát triển game" (Game Developers Conference) vừa qua tại San Francisco chỉ để giới thiệu các công nghệ "dữ dằn" sẽ sử dụng trong trò chơi: công nghệ đổ bóng Shader Model 3.0, kỹ thuật ánh sáng động Dynamic Lighting, hiệu ứng Bloom Effect có chức năng tạo nên các nguồn sáng rực rỡ như thật, từng có mặt trong Half-Life 2, hay tính năng tạo vân bề mặt quen thuộc Bump Mapping.. v.v. Quả thật, trước giờ chưa từng có game RTS nào "dám" ứng dụng các hiệu ứng mà lẽ ra chỉ thích hợp cho các trò chơi hành động hơn là chiến thuật. AOE 3 là một "ngoại lệ" hiếm thấy xưa nay.

Vẫn chưa thỏa tham vọng, Ensemble Studios còn mua bản quyền engine vật lý của Havok để đưa vào trò chơi. Nhờ công nghệ này, các trận chiến trong game sẽ trở nên thật và sinh động hơn bao giờ hết. Bạn có thể tưởng tượng: khi một quả đạn đại bác bắn trúng đích, các đạo quân của đối phương sẽ bị thổi tung lên không, cây cối thì ngã rạp, đất đá tung mù mịt. Viên đạn theo đà quán tính còn cày sâu xuống mặt đất, còn các toán quân sống sót thì bị lực ép đến... bay cả mũ, thật kinh hoàng! Ngoài ra, các công trình khi bị phá hủy cũng tương tự: tùy thuộc vào lực bắn, những tòa nhà sẽ vỡ nát từng mảng hoặc sụp đổ hoàn toàn, rất thật!

Tuy chỉ mới được tiết lộ đôi phần, nhưng những tính năng hấp dẫn của game chắc chắn sẽ còn được "soi mói" dài dài cho tới ngày ra mắt. Điều mà các gamer quan tâm hiện nay là liệu với việc tích hợp quá nhiều công nghệ hiện đại như vậy, AOE 3 có trở thành một "sát thủ" phần cứng mới? Hy vọng khi trò chơi ra mắt, nhà sản xuất sẽ đưa ra nhiều lựa chọn phù hợp với đại đa số các cấu hình máy tính hiện nay của người chơi game. Cái giá phải trả để chiêm ngưỡng được vẻ đẹp của AOE 3 có lẽ sẽ không nhỏ tí nào...

THANH LONG
thanh.long@but-tre.com

Tên game: Advent Rising
Thể loại: Hành động

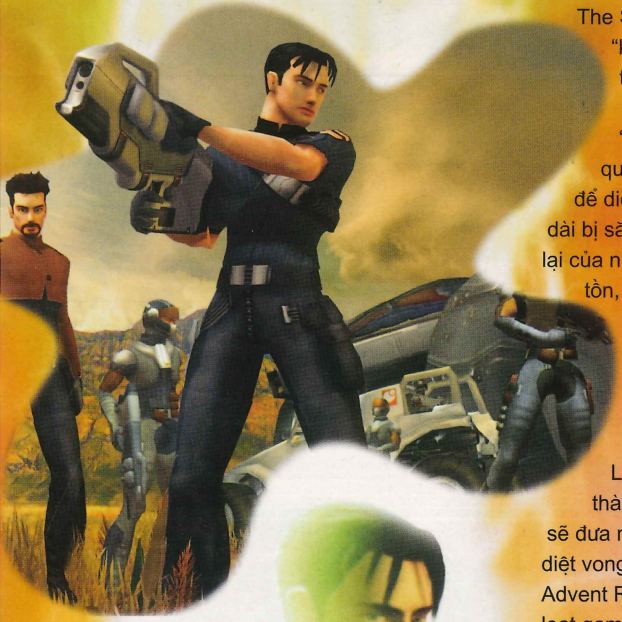
Phát triển: GlyphX Games
Phát hành: Majesco

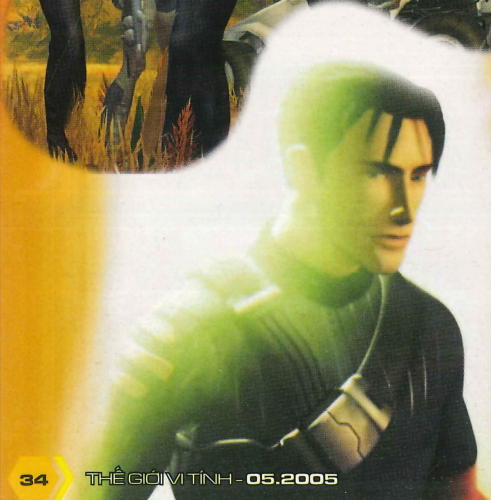
Ngày phát hành: 03/05/2005
ESRB: Đang đợi đánh giá

DẤN THÂN VÌ TƯƠNG LAI

ADVENT RISING

Advent Rising chỉ mới là "tập một" trong loạt game ba phần. Chưa ai biết chuyện gì sẽ xảy ra trong những phần kế tiếp.





Hư cấu và giả tưởng, câu chuyện trong Advent Rising kể: trong vũ trụ bao la, giữa muôn vàn những vì sao lấp lánh, luôn tồn tại những chủng loài sinh vật và các nền văn minh kỳ bí khác nhau. Tuy vậy, thật kỳ lạ, tất cả những chủng tộc đều có chung một truyền thuyết cổ xưa. Truyền thuyết ấy nói rằng một ngày nào đó, sẽ xuất hiện một chủng tộc cực kỳ hùng mạnh, với những năng lực phi thường thống lĩnh toàn bộ vũ trụ. Đó chính là loài người. Xoay quanh truyền thuyết này, mỗi chủng tộc có những phản ứng khác nhau. Kẻ hy vọng con người sẽ xuất hiện như đấng cứu thế đầy quyền uy, đem lại sự thống nhất, hòa thuận cho vũ trụ, số khác lại hồ nghi loài người chỉ là hư cấu, thậm chí không hề tồn tại...

Riêng chủng tộc The Seekers lại có suy nghĩ hoàn toàn khác. Họ biết con người thật sự tồn tại. Nhưng, The Seekers xem con người là đối thủ "không đội trời chung" và cần phải tiêu diệt. Thế là chúng tỏa đi khắp nơi trong vũ trụ, dưới lớp vỏ bọc "những nhà thám hiểm nhân từ", quyết truy tìm dấu vết của loài người để diệt trừ tận gốc. Sau một thời gian dài bị săn đuổi, những cư dân ít ỏi còn sót lại của nhân loại buộc phải đấu tranh sinh tồn, trong đó có Gideon Wyeth, nhân vật chính của câu truyện. Từng bước, từng bước, dấn thân vào cuộc chiến, anh dần khám phá ra những năng lực siêu nhiên tiềm tàng trong chính cơ thể mình. Liệu truyền thuyết cổ xưa kia có trở thành hiện thực? Và Gideon Wyeth sẽ đưa nhân loại thoát khỏi bờ vực của sự diệt vong? Một câu hỏi khó trả lời trước! Vì Advent Rising chỉ mới là "tập một" trong loạt game ba phần (Advent Rising là tên của phần đầu - NV). Nào ta cùng "lướt" qua những tính năng chủ lực trong phần một.

Vũ khí & Siêu năng lực: Với các game hành động mà chúng ta thường thấy hiện nay, lúc mới bắt đầu, người chơi thường chỉ được cung cấp các vũ khí có sức mạnh giới hạn và dần thu lượm được các "đồ chơi" mạnh hơn. Đối với Advent Rising, ngay từ đầu, bạn sẽ được cung cấp gần như toàn bộ các vũ khí mạnh mẽ và tối tân (khoảng 12 loại). Tuy nhiên, vũ khí trong game chỉ là "một", sức mạnh thực sự của nhân vật chính Gideon mới là "mười". Điển hình như chiêu Telekinesis có thể tác động đến đồ vật xung quanh kể cả đối thủ, Shield tạo ra những vách bảo vệ... Ngoài ra, Gideon còn có khả năng vừa lộn nhào trên không vừa kết hợp sử dụng vũ khí (cả hai tay) cùng các siêu năng lực của mình để tạo ra các chiêu thức vô cùng hấp dẫn. Một điểm thú vị khác là sử dụng kỹ năng càng nhiều thì chúng càng đa năng và mạnh mẽ hơn (tự nâng cấp).

Sự hỗ trợ của các phương tiện: không thể thiếu phương tiện di chuyển trong các game hành động ngày nay. Với Advent Rising, chúng khá đa dạng: từ chiếc xe đa địa hình Scythe trang bị súng Chaingun 6 nòng cho đến Hurricane, một chiếc thiết giáp "to đùng" có thể chở cả một tiểu đội và được gắn các nòng pháo đối không-đối đất, hay các bệ phóng tên lửa trang bị súng plasma... Tất cả nhằm phục vụ cho những pha hành động hứa hẹn sẽ rất hấp dẫn và sôi động trong Advent Rising.

Công nghệ: Về mặt hình ảnh, Advent Rising sử dụng engine Unreal của Epic Games - thuộc vào loại mạnh mẽ và đa năng nhất hiện nay. Engine này cùng cơ chế vật lý Karma tích hợp có thể đảm bảo cho các nhà phát triển của GlyphX thoải mái sáng tạo hình ảnh đẹp mắt cùng những môi trường rộng lớn, mà không e sợ trò chơi sẽ trở thành... "sát thủ phần cứng" mới. Lúc đầu khi thực hiện, Advent Rising được nhất trí sẽ là một game hành động góc nhìn thứ ba. Nhưng gần đây, sau khi cân nhắc, GlyphX đã bổ sung vào chế độ góc nhìn thứ nhất và trong khi chơi, bạn có thể chuyển đổi dễ dàng giữa hai chế độ này.

"Nhìn" mãi thể loại FPS rồi cũng chán. Sự xuất hiện của Advent Rising tuy chỉ là một "làn gió nhẹ" thoảng qua, thoảng qua... nhưng cũng để lại nhiều hứa hẹn hấp dẫn. Và khi "cơn lốc lớn" xuất hiện, chắc chắn nó sẽ "cuốn bay" người chơi. Hãy chờ xem!

NGỌC CHÂU

Tên game: Forza Motorsport
Thể loại: Mô phỏng lái
Phát triển: Microsoft
Phát hành: Microsoft
Hệ máy: XBox
Số người chơi: 1 - 8
Ngày phát hành: 05/03/2005
ESRB: Đang đợi đánh giá

XBOX

CUỘC RƯỢT ĐUỔI CĂN SỨC

FORZA MOTORSPORT

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Không có gì lạ khi hầu hết những game thể thao xuất sắc, nhất là các anh tài trong dòng game đua xe như Project Gotham Racing, Rallisport Challenge, Sega GT... đều lần lượt hội tụ trên hệ máy Xbox. Tuy nhiên, đến thời điểm này, vị trí "ông hoàng" trong dòng mô phỏng lái vẫn nằm khá chắc trong bàn tay của Sony với con bài tủ Gran Turismo trên hệ PS2, và tất nhiên điều này khiến Microsoft không "yên lòng". Chiến dịch cạnh tranh với Gran Turismo lập tức được triển khai mà đầu tàu chính là Microsoft Game Studios với game Forza Motorsport.

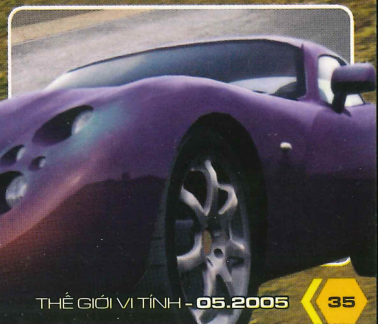
Một trong những yếu tố đầu tiên khiến người chơi thực sự quan tâm đến Forza Motorsport chính là bộ sưu tập xe khá đồ sộ với hơn 230 chủng loại xe của hơn 60 nhãn hiệu nổi tiếng trên thế giới như Mazda, Honda, Ferrari, Mercedes – Benz, BMW..., nhiều nhất so với bất kỳ game đua xe trên Xbox nào. Người chơi tha hồ tận hưởng các "con xế" yêu thích của mình bằng lượng tiền thưởng có được sau mỗi cuộc tranh tài với 60 vòng đua ở 17 khu vực khác nhau trên ba vùng lãnh thổ châu Âu, châu Á và nước Mỹ. Trong khi nhiều đại diện của dòng đua xe mô phỏng thường loại bỏ chức năng cho phép người chơi "lên đời" cho xe vì lý do bản quyền thì giờ đây với Forza Motorsport, bạn có thể tùy biến "đứa con" của mình theo bất kì kiểu dáng gì bạn thích, từ việc thay đổi rìa bánh xe, tấm bánh ngang, dán đề can nhiều màu sắc, hàn lại nắp đậy của xe... thậm chí bạn có thể thay thế các động cơ, hệ thống giảm xóc và bẻ lái, thắng xe. Theo thông tin ban đầu của nhà sản xuất, để việc "độ" xe giống thật hơn, người chơi không đơn giản là chọn bộ động cơ chiến nhất để trang bị cho xe. Bởi vì sẽ có khoảng 50 nhãn hiệu động cơ khác nhau và mỗi động cơ chỉ phù hợp với một nhãn hiệu xe nhất định. Nếu không tham khảo kĩ chỉ tiết này thì tình trạng "râu ông nọ cắm cằm bà kia" là khó tránh khỏi, nhẹ thì xe chạy không ổn định, khó điều khiển hơn bình thường; nặng thì món hàng chiến mà bạn cố công nâng cấp bấy lâu phải đưa vào nhà kho do duy trì tình trạng trên quá lâu mà không có biện pháp khắc phục kịp thời. Những chi tiết trên cho thấy Forza Motorsport không hề phủ nhận tham vọng chinh phục các tay game mê mô phỏng lái thực thụ, thậm chí cả những gamer vốn chỉ chuộng "độ xe" như trong dòng game Need For Speed Underground khá nổi tiếng gần đây.

AI hoàn hảo luôn là mục tiêu của các nhà phát triển game, và AI trong dòng game đua xe chính là thách thức và là thước đánh giá trình độ của gamer. Thay vì máy móc dựa trên các khuôn mẫu cũ, nhà phát triển Forza Motorsport muốn AI của máy thực hơn như các tay đua "máy" vẫn có thể mắc phải sai lầm cơ bản như va vào nhau do bẻ cua gấp, lệch ra khỏi đường lái... hay tranh thủ cơ hội để bứt phá vào những giây phút quyết định.

Nếu từng chơi Gran Turismo 4, ắt hẳn bạn không ít lần trầm trồ khi nhìn những mô hình xe bóng lưỡng, chân thật đến không ngờ. Còn trong Forza Motorsport, mô hình xe được thiết kế với 15.000 đa giác (gấp ba lần số đa giác mà Gran Turismo 4 đã thực hiện) cùng với vô số các hiệu ứng như ánh sáng động, đổ bóng...

Và Microsoft không thể quên dịch vụ chơi game qua mạng Xbox Live trong Forza Motorsport. Đây luôn là nơi để bạn trau dồi kinh nghiệm lái với bạn bè khắp nơi trên thế giới đồng thời mua bán trao đổi các loại xe. Lịch sử đã cho thấy Microsoft rất thành công với những tựa game đua xe. Chính thức cạnh tranh với dòng Gran Turismo của Sony, chúng ta hãy chờ xem liệu Forza Motorsport có phế truất được ngai vàng của dòng game mô phỏng lái mà Gran Turismo bấy lâu yên vị!

KIỀU OANH



SỰ KIỆN CNTT-TT THƯỜNG NIÊN LỚN NHẤT TẠI VIỆT NAM VÀ ĐÔNG DƯƠNG LẦN THỨ 10

Quy tụ sự chú ý và tham gia của giới CNTT-TT và những người quan tâm đến CNTT-TT

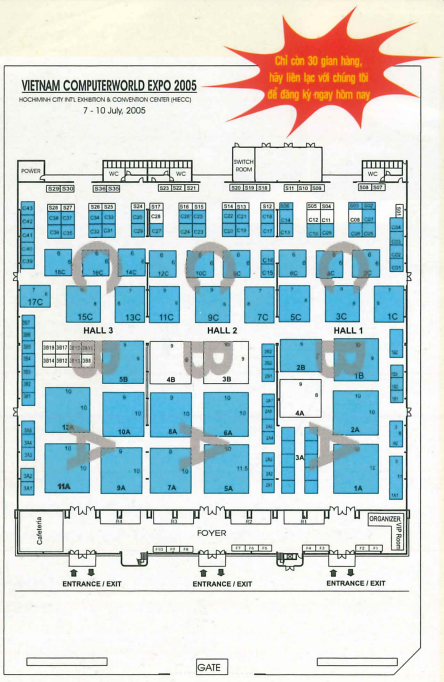
05 - 10 / 07 / 2005

Trung tâm Triển lãm & Hội chợ Quốc tế TP.HCM - 446 Hoàng Văn Thụ

VIETNAM COMPUTERWORLD EXPO 2005

TOÀN CẢNH CNTT VIỆT NAM 2005

Lần thứ **10**



QUI TỤ:

hơn **30** Quốc gia hàng đầu trong lĩnh vực CNTT

Đoàn doanh nghiệp từ các quốc gia:

- **30** từ Hàn Quốc
- **25** từ Bắc Mỹ
- **27** từ Đông Nam Á
- **22** từ Đài Loan
- **20** từ Trung Quốc
- **15** từ Nhật Bản
- **7** từ Châu Âu
- Hơn **100** đơn vị trong nước

Tài trợ Bạch kim:

SONY

Tham gia và tài trợ:

intel · VNPT · Canon · hp invent · SAMSUNG · LG Life's Good · GIGABYTE · FPT ELEAD COMPUTER · SOUNDMAX Sound Of Your Life

Bảo trợ Thông tin:

Vitinh Saigon · Thế Giới Vi Tính · EUROTRADE www.etmag.com · VIR · Đầu tư · Kinh tế Sài Gòn · Saigon Times · HTV · Tin Học & Đời Sống · Thông Tin

Đơn vị Tổ chức:

IDG World Expo

Hội Tin học TP. Hồ Chí Minh

Đồng Tổ chức:

VCCI / VIETCHAMEXPO

Để biết thêm thông tin, vui lòng liên hệ:

IDG WORLD EXPO
P2.6B, Etown, 364 Cộng Hòa, Tân Bình, TP.HCM
Tel: (84-8) 812 0061 - Fax: (84-8) 812 0060
Email: vcw@idg.com.vn
Website: www.IDG.com.vn/vcw2005

HỘI TIN HỌC TP.HCM
79 Trương Định, Quận 1, Tp.HCM
Tel: (84-8) 822 2876 - Fax: (84-8) 825 0053
Email: hca@hcm.vnn.vn
Website: www.hca.org.vn

Tên game: Area 51
Thể loại: Hành động

Phát triển: Midway - Austin
Phát hành: Midway

Ngày phát hành: 25/04/2005
ESRB: Mature

AREA-51

KHU VỰC TUYỆT MẬT

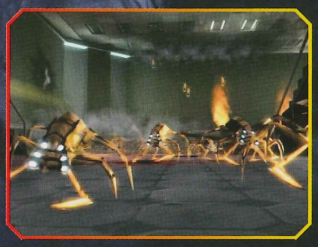
MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Không cần phải lên đến sao hỏa hay thành phố Racoon mới có người đột biến vì virus. Trong "khu vực 51", mọi chuyện như thế đều có thể xảy ra. Cái tên "khu vực 51" luôn "nóng" lên mỗi khi người ta nhắc đến sự xuất hiện của người ngoài hành tinh hay những điều mà "kẻ nói có, người nói không, khoa học chưa chứng minh". Area 51 là tên trò chơi rất phổ biến trên hệ máy Arcade (máy thùng) hồi năm 2002 của hãng Midway, nay họ quyết định phát triển nó thành game hành động FPS cho các hệ máy PS2, Xbox và cả PC!

Dĩ nhiên, cốt truyện của Area 51 lần này được mở rộng và mang nhiều kịch tính hơn. Có thể tóm tắt như sau: bạn sẽ vào vai nhân vật Ethan Cole, chuyên gia của đội HAZMAT, được lệnh thâm nhập một trung tâm nghiên cứu nổi tiếng về những điều "bất ổn". Từ "bất ổn" theo nghĩa của "khu vực 51" không chỉ mang ý nghĩa thông thường, mà bạn nên nghĩ đến sự xuất hiện đầy rẫy của những người bị đột biến, virus chết người và cả người ngoài hành tinh.

Câu chuyện bắt đầu một cách chủ ý khi cho bạn vào vai nhân vật Cole. Dĩ nhiên cũng như những game khác, phần "Tutorial" hướng dẫn cho đến khi bạn quen thuộc cách điều khiển. Fan của game hành động cần kiên nhẫn với phần mở đầu vì cuộc phiêu lưu trong Area 51 hơi chậm rãi. Tuy nhiên, sau đó diễn tiến của game đạt tốc độ chóng mặt, nhất là khi đồng đội của bạn bắt đầu "rớt" như sung! Tình thế càng phức tạp khi Ethan bị nhiễm phải virus chết người. May thay, nếu người của trung tâm bị ảnh hưởng nghiêm trọng bởi loại virus bí ẩn, thì Ethan lại có thể chuyển sự lây nhiễm thành những sức mạnh đột biến khác nhau; câu chuyện càng mở rộng hơn khi bạn có được sức mạnh kỳ bí này. Người có óc tưởng tượng phong phú có thể tha hồ phỏng đoán những sự kiện sau đó.

Cách chơi không có gì xa lạ với fan của FPS, với kết cấu có "vay mượn" một số yếu tố "truyền thống" từ Halo/Doom (đi theo nhóm); bạn cũng có thể nhận ra một chút dáng dấp của Metro Prime. Nhưng bản thân Area 51 cũng có những thứ rất "riêng"; ngoài các khả năng như sử dụng 2 súng, nấp sau góc tường, dùng đèn pin, nhảy, trườn



hay chiến đấu tay không, còn có một máy quét (scanner) dùng để thu thập thông tin về các đối tượng (người/đồ vật) xung quanh (có trong Metro Prime).

Bênh cạnh chơi đơn, khả năng chơi mạng cũng được đánh giá cao. Nào là "Deathmatch", "Team Deathmatch" hay "Capture the Flag"..., đầy đủ các chế độ chơi mạng. Ngoài ra, còn có "Capture and Hold" và một chế độ chơi mạng "độc quyền" của game là "Infection". Đây là kiểu chơi mạng khá độc đáo, người chơi bị đột biến một cách ngẫu nhiên khi bắt đầu màn chơi, mục tiêu của họ là "làm" cho những người khác bị giống mình. Những người khác? Cố đừng để thành "ma cà rồng" trước khi hết thời gian!

Cùng với một cốt truyện hay là đồ họa đặc sắc của game. Trong Area 51, hình ảnh trông khá nét (trên PS2), người chơi Xbox sẽ được lợi thế hình ảnh đẹp và ấn tượng hơn khi chơi ở độ phân giải 480p (với cáp "component"), còn PC thì miễn bàn! Khung cảnh nhiều chi tiết và đặc biệt ánh sáng làm tốt nhiệm vụ tăng vẻ huyền bí cho các kiến trúc độc đáo mà bạn sẽ thấy trong game. Nhất là các kiểu thiết kế về người ngoài hành tinh trông khá ấn tượng. Game còn hứa hẹn sẽ trau chuốt một số chi tiết tỉ mỉ hơn, nhằm tăng "cảm giác" thật. Sẽ thiếu sót nếu không đề cập đến phần âm thanh của game. Các tiếng súng khai hỏa và tiếng nổ đủ làm người chơi hài lòng, bên cạnh đó là một "dàn" nhân vật "tên tuổi" đảm nhiệm phần lồng tiếng cho game. Nói chung, bạn không phải lo lắng nhiều về âm thanh của game. Area 51 dự tính phát hành đúng vào thời gian bạn đọc bài này. Hy vọng, Thế Giới Game sẽ có bài giới thiệu chi tiết hơn trong số báo sau.

PHUONG MINH

SẮP PHÁT HÀNH

Tên game: Haunting Ground
Thể loại: Hành động/Phiêu lưu

Phát triển: Capcom
Phát hành: Capcom

Ngày phát hành: 10/05/2005
ESRB: Mature

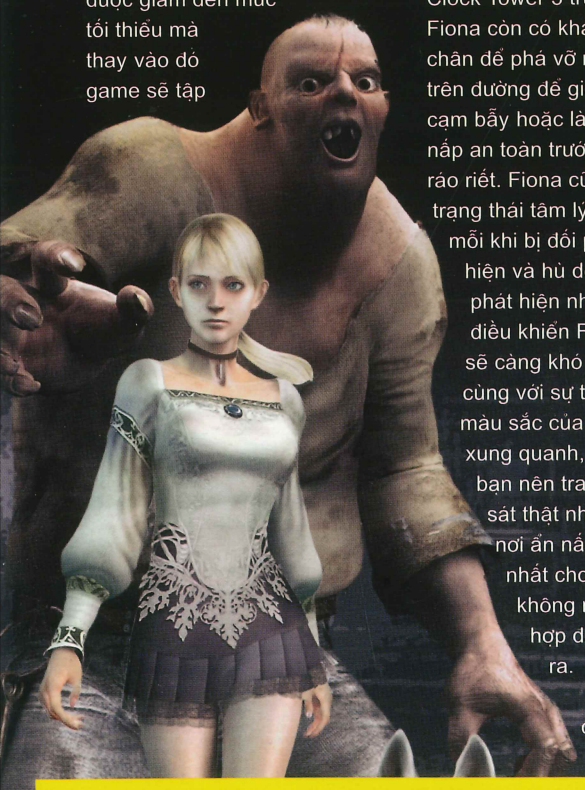
VÙNG ĐẤT KỲ BÍ

HAUNTING GROUND

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Bạn ưa thích game làm thót tim người chơi như Silent Hill, Resident Evil…thì Haunting Ground là tựa game mới nhất hãng Capcom danh tiếng có thể là tiêu điểm để bạn chú ý trong năm nay. Trong Haunting Ground người chơi sẽ vào vai cô nữ sinh trung học Fiona Belli, thảm kịch xảy đến với Fiona khi cô là người duy nhất sống sót sau tai nạn xe cùng với cha mẹ của mình. Tỉnh dậy sau thảm kịch này, Fiona chợt nhận ra mình đang ở trong một lâu đài cổ có khá nhiều điều bất thường đang xảy ra, vậy là cuộc đào thoát khỏi lâu đài cổ quái kia được Fiona chuẩn bị với nhiều tình tiết bất ngờ và hấp dẫn đang chờ bạn khám phá.

Để dễ hình dung, Haunting Ground có cách chơi khá giống với trò chơi Clock Tower trước đây, nghĩa là yếu tố hành động được giảm đến mức tối thiểu mà thay vào đó game sẽ tập trung cho yếu tố chạy và ẩn nấp của nhân vật chính. Bên cạnh các kĩ năng tối thiểu như chạy, tìm kiếm, sử dụng đồ vật giống như Alyssa (trong Clock Tower 3 trước đây), Fiona còn có khả năng dùng chân để phá vỡ một số đồ vật trên đường để giải quyết các cạm bẫy hoặc là tìm một chỗ nấp an toàn trước sự truy đuổi ráo riết. Fiona cũng có những trạng thái tâm lý lo âu sợ sệt mỗi khi bị đối phương phát hiện và hù dọa. Càng bị phát hiện nhiều, khả năng điều khiển Fiona của bạn sẽ càng khó khăn hơn cùng với sự thay đổi về màu sắc của môi trường xung quanh, chính vì vậy bạn nên tranh thủ quan sát thật nhanh những nơi ẩn nấp an toàn nhất cho nhân vật nếu không muốn trường hợp đáng tiếc xảy ra.



Để tăng thêm cảm giác mới lạ cho trò chơi, bên cạnh nhân vật nữ chính Fiona, các gamer sẽ có cơ hội điều khiển cả chú chó trắng thông minh Hewie người bạn sẽ sát cánh cùng Fiona vượt qua những cạm bẫy. Hewie, có thể dễ dàng luồn qua các khe nứt nhỏ, di chuyển các chướng ngại vật đang lấp trước một cánh cửa để giúp Fiona vượt qua, hoặc phối hợp cùng Fiona giải các câu đố hóc búa; và điều tuyệt vời nhất là bạn có thể ra lệnh cho Hewie tấn công kẻ truy đuổi đang bám đuổi mình bằng cách ẩn nấp, sau đó tấn đối phương thù thật bất ngờ làm cho hắn không kịp trở tay, hoặc cắt đuôi nhanh chóng bằng việc hất tung hắn xuống một lan can…

Đây có thể là nét mới khá hấp dẫn của trò chơi và là điểm khác biệt đáng kể nhất so với Clock Tower 3 trước đây.

Một game kinh dị hay, ngoài câu chuyện chứa đựng nhiều yếu tố bất ngờ gây hồi hộp và khiến người chơi tò mò cố gắng theo dõi từ đầu đến cuối, cần phải có những khung cảnh độc đáo xoáy vào tâm lý sợ hãi. Được chăm chút dưới bàn tay của các "lão tướng" Capcom, Haunting Ground cũng hứa hẹn đồ họa được trau chuốt từ khung cảnh âm u, tối tăm của một tầng hầm, nét mặt sợ hãi của Fiona khi cô bị hai dị nhân Daniella và Debillitas truy đuổi quyết liệt, hòa cùng nhịp chân vội vã chạm trên sàn nhà để tìm chỗ ẩn nấp, tiếng cửa kéo cót két mỗi khi bạn bước vào khu vực mới… Liệu Fiona có thể cùng chú chó Hewie thoát được lâu đài cổ kì bí trên và ai là người đứng sau những việc này. Mọi câu trả lời chỉ được bật mí khi Haunting Ground có mặt vào tháng 5 này.

PHI NGỌC

PSP : 300 USD
PSP GAME : 34 USD
(Nhận đặt và đổi Games PSP)
NINTENDO DS : 3,5 triệu
(Tặng 1 GAME xịn)
GAMEBOY SP : 1,5 triệu
(Tặng 1 GAME 64 MB)
EZ FLASH FOR GBA (256Mb) :
Copy Rom GBA từ PC vào thẻ
Chơi Game ko cần băng : 64 USD
Băng GBA (Rất nhiều game mới)
(Nhận giao hàng tại nhà)

PS2 : 3,5 triệu (Tặng 5 Games)
XBOX : 3,5 triệu (Tặng 5 Games)
Ổ cứng 80GB PS2 : 1,5 triệu
(Chơi Game ko cần đọc đĩa, giảm chi phí, tăng tuổi thọ mắt đọc)
Ổ cứng 80G XBOX : 1,2 triệu
Laze Guncon For PS2 : 230.000
Điều khiển PS2-XBOX : 200.000
Card Save PS2 64MB : 700.000
Multitap PS2 : 200.000
USB Dual Adapter : Cổng chuyển tay PS2 vào máy PC : 100.000

Wheel Racing (PS2&PC) : 450.000
Sandisk Memory Stick Pro Duo
256 MB : 55 USD
512 MB : 80 USD
(New) 1GB : 165 USD
Game Cube : 3 triệu (Modded)
Disk Game Cube : 80.000
Mừng Hotgame khai trương tại 8A NÚI TRÚC giảm giá đĩa 20.000 / đĩa đúc PS2 & XBOX
Có giá đặc biệt cho các hàng Game và các cửa hàng phân phối

New Games PS2 & XBOX (Đĩa đúc)
WE6 Livewave Evolution,God of War
Stolen,Splinter Cell Chaos Theory
Narc,Time Splitter FP,Samurai Legen
Musashi,Gran Turismo 4 (DVD9)
Full Spectrum Warrior,Dragon Ball
Sagas,MXvsATV,Midnight Club 3
Enthusia,Kessen 3,Rainbow Six LD
Doom 3,Iron Phoneix,Special Forces
Jade Empire,Red Ninja,Far Cry,Lego
Star Wars,Dead to Rights 2,Area 51

Trụ sở chính
HOT GAME
Tại HÀ NỘI : 8A NÚI TRÚC
Tel : 04.7261373 - 0983600030
Mail : quocdaivn@yahoo.com
Tại ĐÀ NẴNG :
91Nguyễn Thị Minh Khai
Tại ĐAKLAK :
52 Lý Thường Kiệt Buôn Ma Thuột
Tại TP HCM : 113/842/4 đường
Nguyễn Kiệm P3 quận Gò Vấp
Cần tìm các cửa hàng phân phối

Lịch phát hành GAME

Tháng 5/2005

The Bard's Tale

Phát hành: InXile Entertainment
Phát triển: InXile Entertainment
Thể loại: Nhập vai
Ngày phát hành: 02/05/2005

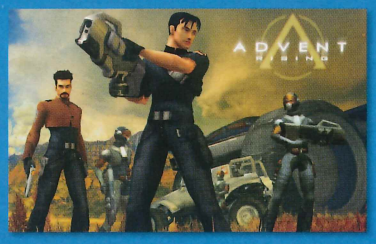
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown

Phát hành: Ubisoft
Phát triển: Red Storm Entertainment
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 03/05/2005

Pariah

Phát hành: Groove Games
Phát triển: Digital Extremes
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 03/05/2005

Advent Rising

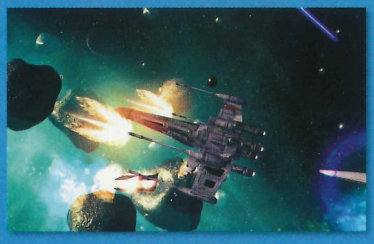


Phát hành: Majesco Games
Phát triển: GlyphX Games
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 03/05/2005

Risk Your Life: Path of The Emperor

Phát hành: Planetwide Games
Phát triển: CiB Net Station
Thể loại: MMORPG
Ngày phát hành: 05/05/2005

Star Wars Galaxies: Rage of the Wookies

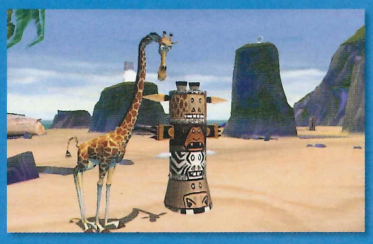


Phát hành: LucasArts
Phát triển: Sony Online Entertainment
Thể loại: MMORPG
Ngày phát hành: 05/05/2005

ALFA : Antiterror

Phát hành: Strategy First
Phát triển: MiST Land
Thể loại: Chiến thuật
Ngày phát hành: 17/05/2005

Madagascar



Phát hành: Activision
Phát triển: Beenox
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 24/05/2005

Universal Combat : A World Apart

Phát hành: DreamCatcher Interactive
Phát triển: 3000AD
Thể loại: Mô phỏng
Ngày phát hành: 30/05/2005

*Ngày phát hành của các game mà chúng tôi giới thiệu chỉ mang tính tương đối và có thể thay đổi không báo trước tùy theo nhà sản xuất và phát hành. Có thể chúng sẽ có mặt trước ở thị trường Việt Nam.

TUYỂN DỤNG

gameloft
Công ty 100% vốn nước ngoài thuộc Tập đoàn đa quốc gia Pháp

1. Lập trình viên (Software Developer) - Mã SD03
Mô tả công việc: lập trình các ứng dụng phần mềm.
Yêu cầu: chuyên ngành lập trình; thông thạo Java, C/C++; có kiến thức về đồ họa trong Windows; có thể đọc hiểu và viết tiếng Anh.

2. Nhân viên kiểm lỗi phần mềm (Software Tester) - Mã ST05
Mô tả công việc: chạy thử để kiểm nghiệm, phát hiện và mô tả lỗi phần mềm.
Yêu cầu: đọc và viết tiếng Anh tốt. Tin học văn phòng và sử dụng internet căn bản. (Ưu tiên những người yêu thích chơi game)

3. Thiết kế đồ họa (Graphic Designer) - Mã GD04
Yêu cầu: thông thạo Photoshop và các phần mềm đồ họa khác; khả năng vẽ tay tốt. Kinh nghiệm làm phim hoạt hình, truyện tranh, đồ họa chi tiết pixel hoặc thiết kế web sẽ là lợi thế.

Lương cao theo năng lực, môi trường làm việc quốc tế chuyên nghiệp.
Thông tin chi tiết hoặc gửi hồ sơ qua e-mail, liên hệ: **levutuenuong@gameloftvn.com** (Hồ sơ bằng tiếng Anh)
Địa chỉ: Lầu 3, Thương xá CMC, 79B Lý Thường Kiệt P.8 Q.TB, TP. HCM (thông tin tham khảo tại www.gameloft.com)

Hẳn các nhà sản xuất không quên đi rằng, game là một công cụ hữu ích nhất để biến cái không thể thành có thể. Càng sinh động, game càng trở nên hấp dẫn và thu hút nhiều người chơi hơn...

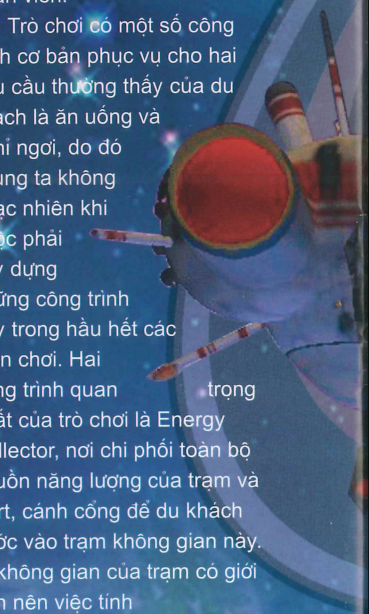
Một số người cho rằng game xây dựng là một thể loại nhàm chán. Điều đó có thể đúng trong một số trường hợp, khi mà các trò chơi xây dựng đã cạn đi những ý tưởng hay. Điểm lại những game xây dựng quen thuộc trước đây, bạn dễ dàng nhận thấy nội dung của những trò chơi này thường tập trung vào những lĩnh vực quen thuộc trong cuộc sống hàng ngày, từ quản lý công viên cho đến sở thú, từ làm ông chủ kinh doanh tiến sang giải trí... khiến người chơi có cảm giác "bội thực" trước quá nhiều ý tưởng trùng lặp. Đối với các nhà sản xuất, game là một công cụ hữu ích nhất để biến cái không thể thành có thể. Càng sinh động, game càng trở nên hấp dẫn và thu hút nhiều người chơi hơn. Star Topia là một ví dụ điển hình cho việc thổi ý tưởng mới vào thể loại game xây dựng.

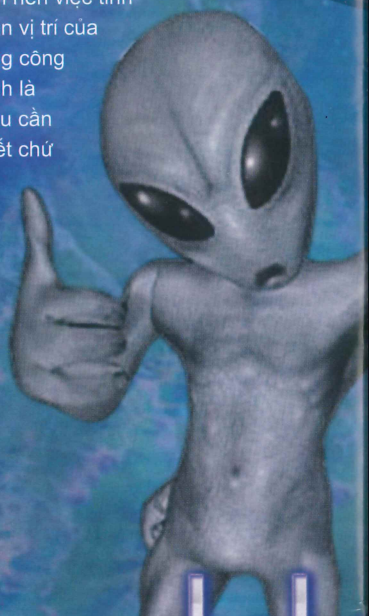
Bắt tay vào xây dựng

"Con người chúng ta không cô độc trong vũ trụ", khẩu hiệu chính trong bộ phim Men In Black là câu nói mà tôi tâm đắc nhất. Ở ngoài vũ trụ bao la kia, làm sao bạn biết được rằng trái đất của chúng ta là hành tinh duy nhất tồn tại sự sống? Có khi nào bạn nghĩ rằng, ngoài đó sẽ là một khoảng không gian náo nhiệt với những con tàu vũ trụ khổng lồ điều khiển bởi những sinh vật nửa người nửa bọ? Và liệu bạn có hình dung một ngày nào đó, mình sẽ mua bán trao đổi hàng hoá với chính những sinh vật này? Với Star Topia (ST) điều đó là hoàn toàn có thể, hay ít nhất cũng là cách mà game đang cố gắng truyền tải đến người chơi.

Về cơ bản, ST vẫn chỉ là một trò chơi xây dựng và quản lý giống như bao trò chơi khác cùng thể loại. Điểm khác biệt ở đây là nội dung của nó diễn ra trong một bối cảnh hoàn toàn mới lạ. Thay vì xây dựng một khu công viên trên mặt đất, bạn sẽ được "ném" lên một khoảng không vũ trụ bao la và tự mình tạo dựng nên một trạm không gian đồ sộ. Trạm không gian sẽ là nơi tiếp đón các du khách, những người ngoài hành tinh đủ mọi chủng tộc. Họ sẽ tham quan, ngủ trọ, vui chơi và nếu thích bạn có thể thuê những du khách này làm việc cho trạm không gian của mình. Điều quan trọng nhất là làm sao cho du khách "phải" tiêu thật nhiều tiền vào trạm không gian của bạn. Trong ST, người ta không dùng tiền để mua bán mà thay thế bằng một loại tài nguyên đặc biệt, đó là năng lượng. Năng lượng này có thể sử dụng cho nhiều mục đích như cung cấp điện năng cho trạm không gian hoạt động và trả lương cho nhân viên.

Trò chơi có một số công trình cơ bản phục vụ cho hai nhu cầu thường thấy của du khách là ăn uống và nghỉ ngơi, do đó chúng ta không ngạc nhiên khi buộc phải xây dựng những công trình này trong hầu hết các màn chơi. Hai công trình quan trọng nhất của trò chơi là Energy Collector, nơi chi phối toàn bộ nguồn năng lượng của trạm và Port, cánh cổng để du khách bước vào trạm không gian này. Vì không gian của trạm có giới hạn nên việc tính toán vị trí của từng công trình là điều cần thiết chứ





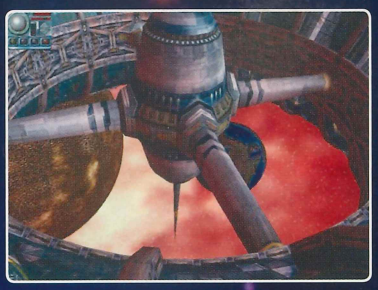
Tên game: STAR TOPIA
Thể loại: Mô phỏng / Xây dựng
Phát triển: Mucky Foot Productions
Phát hành: Eidos Interactive
Ngày phát hành: 19/06/2001
ESRB: Everyone
Cấu hình: PII 350 MHz hoặc tương đương, RAM 64 MB, VGA 8MB, HDD 350 MB, OS: Windows 98/SE/XP, 1CD.

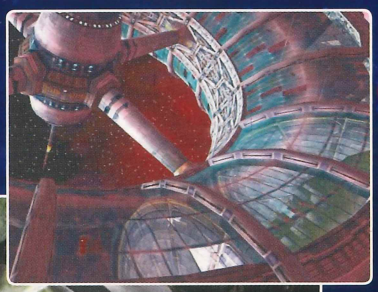
không như trên mặt đất muốn xây đâu thì xây. Dĩ nhiên, bạn có thể mở rộng trạm không gian của mình nhưng sẽ phải chi một món tiền tương xứng. Tốt nhất vẫn nên tiết kiệm, bằng cách xoay ngang xoay dọc các công trình theo những hướng nào đó tùy ý thích. Một trạm không gian hoàn hảo, không phải là một trạm không gian chỉ đảm bảo cho du khách hai nhu cầu cơ bản là ăn và ngủ. Họ còn có những sở thích khác và với tư cách là ông chủ trạm không gian, bạn phải đáp ứng các nhu cầu đó. Vui chơi giải trí mới chính là hình thức hiệu quả nhất để buộc các du khách phải tiêu thật nhiều tiền vào trạm không gian của bạn. Cấu trúc của một trạm không gian gồm có 3 tầng. Tầng cuối cùng là nơi du khách sinh hoạt, còn tầng 2 và 3 sẽ là nơi bạn xây dựng những hoạt động giải trí. ST cung cấp khá nhiều "món" giúp du khách xả hơi, từ rẻ tiền đến cao cấp. "Bèo" nhất là vũ trường mở cửa miễn phí, nơi chẳng đem lại cho bạn... "xu teng" nào cả nhưng cũng khiến cho trạm không gian của bạn trở nên sôi động hơn. Một số hình thức khác cao cấp hơn thì có quầy bar phục vụ âm nhạc, trung tâm casino cho những tay chơi giàu có, hoặc nếu chịu đầu tư, bạn còn có thể đem lại cho du khách một thú vui bất tận là cưỡi phi thuyền tham quan dải ngân hà..v.v.

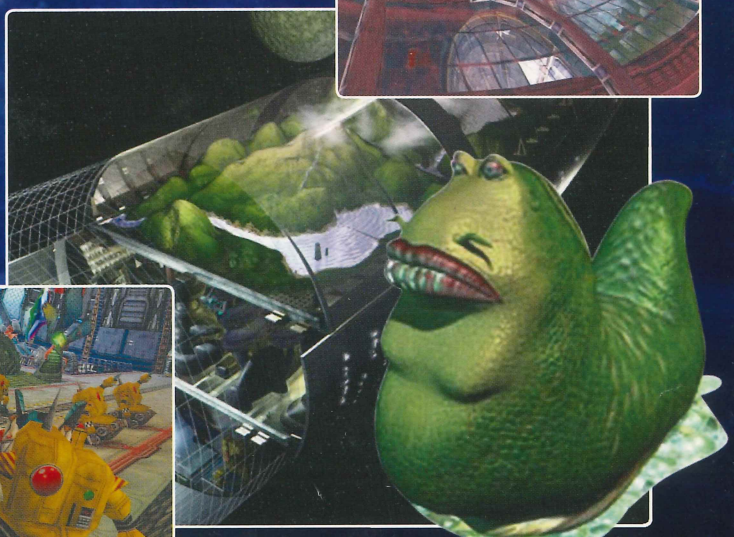
ST không phải là một trò chơi dài. Nhưng mỗi màn chơi là mỗi nhiệm vụ khác nhau, không trùng lắp. Khi thì game yêu cầu bạn phải biến trạm không gian của mình thành một khu giải trí sôi động, lúc thì phải làm cho nó trở thành một trạm giao dịch mua bán lớn nhất trong vũ trụ, thậm chí còn xây dựng thành cả một bệnh viện trong không gian nữa..v.v. Nói chung, bạn sẽ được tham gia vào tất cả các lĩnh vực của xã hội và đáp ứng mọi nhu cầu của du khách. Mỗi vị khách đến từ khắp mọi nơi trong thiên hà sẽ mang theo những nét đặc trưng của dân tộc mình, và tùy theo nhu cầu mà bạn có thể thuê họ về phục vụ cho trạm. Ví dụ chủng tộc Siren có giọng hát tuyệt vời, nên sẽ phụ trách Love Nest để giảm xì -trét cho du khách. Loài Targ lại chuyên về phân tích thông tin, nên phù hợp với công việc gửi nhận thông tin trong vũ trụ..v.v.

Phòng thủ

Một vấn đề đau đầu mà người chơi thường xuyên gặp phải là sự xuất hiện của những kẻ phá hoại. Đơn giản là vì bạn không phải là trạm không gian duy nhất trong vũ trụ. Điều đó sẽ dẫn đến sự cạnh tranh khốc liệt giữa các trạm với nhau. Họ sẽ cài gián điệp vào trung tâm, và thực hiện những hành vi phá hoại mà nếu không chú ý tới thì bạn sẽ phải trả giá đắt! Để giải quyết vấn đề này, hãy xây dựng ngay một trung tâm an ninh trên trạm và thuê mướn những nhân viên an ninh (sinh vật hay robot đều được). Vai trò của trung tâm này là phát hiện những hành vi đáng ngờ của du khách và báo động nếu phát hiện đó là một gián điệp giả dạng. Thông thường, sẽ có một trận đấu súng lazer xảy ra khá đẹp mắt trong trường hợp này và kẻ gián điệp mau chóng bị hạ. Tuy nhiên, không phải lúc nào mọi chuyện cũng suôn sẻ. Có lúc nhân viên an ninh không thể phát hiện được kẻ gián điệp cho đến khi một quả bom phát nổ! (đặt bom là hình thức phá hoại nghiêm trọng nhất, ảnh hưởng rất lớn đến vật chất và uy tín của trạm không gian).







Khả năng nghe nhìn

Ra đời vào năm 2001, nhưng ST là một trong số ít những trò chơi hiếm hoi được thể hiện trên nền DirectX 8, nên phần đồ họa khá bắt mắt (so với thời điểm bấy giờ). Với độ phân giải 1024x768, game cho hình ảnh sắc nét và hệ thống camera xoay chuyển khá thoải mái khắp các khoang trong trạm vũ trụ. Chỉ tiếc là trò chơi không có chế độ thể hiện dưới góc nhìn người thứ nhất (như các game xây dựng Sim vẫn thường làm) để người chơi có cảm giác "thật" hơn khi đi lại trong vũ trụ. Bù lại, mức độ phóng to của game rất cao. Bạn có thể phóng to đến sát nền đất, hoặc thu nhỏ đến mức lọt thỏm ra ngoài không gian và ngắm nhìn các vì tinh tú đang quay quanh. Màu sắc của game được tô vẽ tươi tắn và trông rất vui nhộn. Nếu trạm không gian quá dơ bẩn, sẽ xuất hiện những chú chuột bò qua bò lại lổn nhổn, hoặc nếu có một cuộc dụng độ xảy ra, du khách sẽ hoảng sợ nháo nhào tìm chỗ trốn.. v.v.

Bên cạnh hình ảnh đẹp, âm thanh của trò chơi cực kỳ sôi động và thay đổi tùy theo bạn đang đứng ở khoang nào. Ví dụ, khi ở tầng hai tức khu giải trí, nhạc game được "remix" theo lối nhạc vũ trường rất phấn khởi. Ngược lại ở tầng ba, trò chơi lại mang âm hưởng du dương nhẹ nhàng, phù hợp với phong cảnh hữu tình của khu sinh thái..v.v. Quan trọng hơn, là qua tiếng nhạc bạn sẽ được thông báo nếu có một trận đấu súng xảy ra, để nhanh chóng huy động nhân viên an ninh đến giải quyết.

Một trò chơi hay

Dễ chơi, nhẹ nhàng, pha chút tính toán, đó là thế mạnh của ST . Tuy cũng chỉ là một trò chơi xây dựng, nhưng ST bao quát hầu hết các lĩnh vực cần thiết của thể loại mô phỏng – xây dựng. Tuy nhiên, không vì thế mà ST trở nên khó nắm bắt. Chỉ cần bỏ ra khoảng 15 phút làm quen với các màn hướng dẫn, là bạn đã có thể tự do xây dựng trạm không gian theo ý thích của mình. Và trên hết là bạn chơi ST để nếm trải cảm giác mới lạ khi được ngắm nhìn, tiếp xúc và phục vụ những vị khách lạ đến từ không gian.

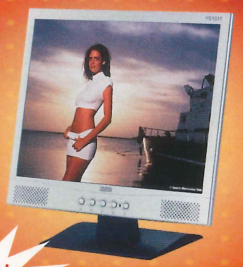
ĐỨC QUANG
DUC.QUANG@BUT-TRE.COM

DigiLife
Rich your life

BẢO HÀNH 3 NĂM
MỎNG, NHẸ, TIẾT KIỆM NĂNG LƯỢNG
HẬU MÃI TỐT

YS1511

Display	LCD 15" TFT
Resolution	1024 x 768
Display Color	16.2 M
Pixel Pitch	0.29 mm
Contrast Radio	400:1
Brightness	250 cd/m²
Speaker	1W x 2



280$

YS1711

Display	LCD 17" TFT
Resolution	1280 x 1024
Display Color	16.2 M
Pixel Pitch	0.26 mm
Contrast Radio	450:1
Brightness	270 cd/m²
Speaker	1W x 2

380$

TVT TRADING CO.,LTD
319A12 Lý Thường Kiệt, P.15, Q.11, TP. HCM
ĐT: 8665512 - FAX: 8646875
Website: www.digilife-asia.com
Email: sales@digilife-asia.com

CheatCode

Star Wars KOTOR: The Sith Lords

Bạn dùng notepad mở file swkotor2.ini trong thư mục KoToRII, thêm vào câu lệnh EnableCheats=1 ngay dưới dòng [Game Options], sau đó khi vào game nhấn phím ~ để kích hoạt bảng mã (lưu ý: bạn phải nhập đúng vì bảng mã sẽ không hiện lên màn hình), nhập mã và nhấn Enter để kích hoạt.

Mã	Kết quả
revealmap	Mở bản đồ khu vực
infiniteuses	Dùng item không giới hạn
invulnerability	Bất tử
heal	Tăng máu cho các nhân vật
givecomspikes	Tăng 99 comspike
addexp ##	Tăng ## exp
givecredits	Tăng ## credits
whereami	Xem mình đang ở đâu trên bản đồ
giverepair	Tăng Advance Repair Kits lên 99
givesitharmor	Tăng Armor lên 99
adddarkside ##	Tăng điểm darkside
addlightside ##	Tăng điểm lightside
settreatinjury ##	Thiết lập chỉ số Treat injury lên ## đơn vị
setcomputeruse ##	Thiết lập chỉ số Computer Use lên ## đơn vị
setdemolitions ##	Thiết lập chỉ số Demolitions lên ## đơn vị
setstealth ##	Thiết lập chỉ số Stealth lên ## đơn vị
setawareness ##	Thiết lập chỉ số Awareness lên ## đơn vị
setpersuade ##	Thiết lập chỉ số Persuade lên ## đơn vị
setrepair ##	Thiết lập chỉ số Repair lên ## đơn vị
setsecurity ##	Thiết lập chỉ số Security lên ## đơn vị
setstrength ##	Thiết lập chỉ số Strength lên ## đơn vị
setdexterity ##	Thiết lập chỉ số Dexterity lên ## đơn vị
setconstitution ##	Thiết lập chỉ số Constitution lên ## đơn vị
setintelligence ##	Thiết lập chỉ số Intelligence lên ## đơn vị
setwisdom ##	Thiết lập chỉ số Wisdom lên ## đơn vị
setcharisma ##	Thiết lập chỉ số Charisma lên ## đơn vị

##: số nhập vào theo ý thích

Tony Hawk's Underground 2

Nhân vật/đoạn phim/màn mở được	Điều kiện
Ben Franklin	Hoàn thành Boston Story Mode
Bull Fighter	Hoàn thành Barcelona Story Mode
Graffiti Tagger	Hoàn thành Berlin Story Mode
Jesse James	Hoàn thành Story Mode ở cấp độ Sick
Shrek	Hoàn thành Story cấp độ Easy
Space Monkey 1	Hoàn thành Story cấp độ Easy
Phil Margera	Hoàn thành Story cấp độ Easy
Geeky Kid	Hoàn thành Story cấp độ Easy
Jester	Hoàn thành màn New Orleans (Story Mode)
Natas Kaupas	Hoàn thành Classic Mode cấp độ Sick
Nigel Beaverhausen	Hoàn thành Story Mode cấp độ Sick
Paulie	Hoàn thành Story Mode cấp độ Normal
Pedestrian Group A	Hoàn thành Story Mode cấp độ Easy
Pedestrian Group B	Hoàn thành Story Mode cấp độ Normal
Pedestrian Group C	Hoàn thành Story Mode cấp độ Sick
Pedestrian Group D	Hoàn thành Classic Mode cấp độ Normal
Pedestrian Group E	Hoàn thành Classic Mode cấp độ Sick
Pedestrian Group F	Hoàn thành Story Mode 100%
The Hand	Hoàn thành Story Mode cấp độ Normal
Lost Soul 1	Hoàn thành Story Mode cấp độ Normal
Sea Captain	Hoàn thành Story Mode cấp độ Normal
Pedestrian Group G	Hoàn thành Classic Mode 100%
Màn Pro Skater	Hoàn thành Story Mode
Ryan Sheckler	Hoàn thành màn Skatopia trong Story
Shrimp Vendor	Hoàn thành màn Australia trong Story
Steve-O	Hoàn thành Classic Mode cấp độ Normal
Call of Duty Soldier	Hoàn thành Story Mode cấp độ Sick
Original Tony Hawk	Hoàn thành Classic Mode cấp độ Normal
World Destruction Tour Movie	Hoàn thành Story Mode
Pro Bails 1 Movie	Hoàn thành Classic Mode
Pro Bails 2 Movie	Hoàn thành Story Mode 100%
Neversoft Skates Movie	Hoàn thành Classic Mode 100%

Vampire: The Masquerade – Bloodlines

Mã	Kết quả
god	Bất tử
debug_infinite_ammo 2	Đạn vô hạn (trừ súng phun lửa)
notarget	Vô hình
noclip	Chạy lẹ, xuyên tường
giftxp số điểm cần	Điểm kinh nghiệm (tối đa là 1000)
cmdlist	Các lệnh console
give item_w	Tạo vũ khí (dùng phím mũi tên để chọn trong danh sách)
give item_p	Tạo sách học kỹ năng hoặc bùa chú (dùng phím mũi tên để chọn trong danh sách)
give item_a	Tạo y phục (dùng phím mũi tên để chọn trong danh sách)
blood số điểm cần	Tăng máu dùng cho các kỹ năng

VCC Co. Ltd
Trụ sở: 45A Lương Ngọc Quyến HN
Tel: 04.9261841 - 04.9261901
E-mail: xsoftgroup@yahoo.com
Website: www.xsoftvn.com

CH: Xsoft Group
+ 149c Đội Cấn HN - ĐT: 04.7222184
+ 274 Kim Mã HN - ĐT: 04.8460295
UnlimitedEntertainment

TCL Pirate - "Cướp biển" vùng đất ảo

Tiếp sau CMS Gamestation, nhân vật kế tiếp bước chân vào thế giới đồ họa, thế giới game 3D huyền ảo có cái tên khá ngầu: cướp biển TCL Pirate 6266. Đây là dòng máy tính chơi game chuyên dụng của nhà sản xuất thiết bị điện tử - tin học TCL (Trung Quốc). Và là món khai vị thứ hai dành cho các tín đồ game sau CMS Gamestation. Với giá trị đầu tư ban đầu khoảng 17 triệu đồng, liệu Pirate có đủ sức làm bệ phóng ảo đưa chúng ta "lướt qua" các thế giới game 8x và 9x không? Nào, ta cùng thử...

Ấn tượng tông xuyệt tông

Pirate 6266 ấn tượng với bộ cánh đen xuyệt tông bạc từ chuột, bàn phím, thùng máy, màn hình đến cả tai nghe. Người dùng ít kinh nghiệm cũng có thể dễ dàng nhận định ngay: hệ thống này không dành cho nhu cầu sử dụng thông thường. Vâng, vùng đất Pirate muốn hướng tới chính là game!

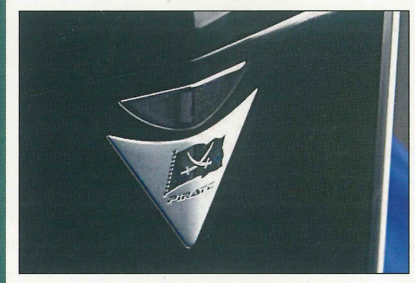
Cái cảm giác "lạnh" và "sắc" toát ra từ bộ vỏ đã phần nào lột tả được "tính cách" nhân vật. Nếu để ý kỹ, bạn có thể thấy, TCL sử dụng một số điểm nhấn ở phần mặt trước và bên hông bộ vỏ (xem hình). Có ba hình lưỡi liềm bạc được tạo dáng hướng xuống, bố trí ngay mặt tiền. Lưỡi liềm to ở phía chân đế mang lại nét mạnh mẽ trong khi lưỡi liềm viền mép nắp trượt "slide down" lại mang lại sự nét sắc sảo. Nút bấm đóng mở nắp trượt cũng được thiết kế dạng lưỡi liềm. Viền bên dưới mặt trước một cách sành điệu là hai dàn đèn xanh, và đèn bên phải kiêm luôn nút nguồn, reset. Đặc trưng dòng Pirate còn phải kể đến cờ cướp biển đặt ngay bên dưới nút bấm nắp trượt và lỗ thông gió dạng vây cá mập ở nắp đậy bên hông.

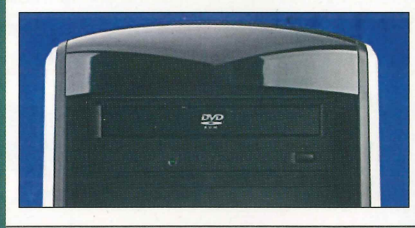
"Nội thất" bên trong máy đơn giản và ít cầu kỳ dựa trên nền tảng chipset SIS 648FX. Bộ xử lý Intel Pentium 4 dùng nhân Northwood tốc độ 2,8 GHz, FSB 400 MHz và bộ đệm L2 512K. TCL trang bị cho Pirate 512MB bộ nhớ, đĩa cứng 80GB, đầu đọc DVD 16X, đầu đọc thẻ nhớ 6 trong 1 và card đồ họa 3 chiều dùng giao tiếp AGP - NVidia GeForce FX5700VE 128MB (225/400 MHz); xem thêm bài "Thêm lựa chọn cho bạn", TGVT A 4/2005. Theo nhận định ban đầu, "chỉ số sức mạnh" của Pirate chỉ dừng lại ở mức trung bình. Giá như được trang bị công nghệ siêu phân luồng và bộ nhớ kênh đôi thì hệ thống chống trọi với bọn nhện máy, lũ quái vật trong các trò chơi 3D hàng đầu sẽ đỡ vất vả hơn.

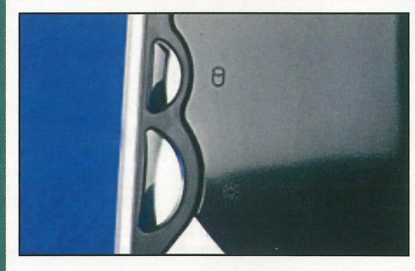
Hệ thống Pirate được chăm chút khá kỹ ở phần "thiết bị hỗ trợ": trang bị bộ chuột quang và bàn phím đa năng loại tốt của Microsoft. Tuy nhiên, bạn cần lưu ý là chuột chỉ dành cho người thuận tay phải.

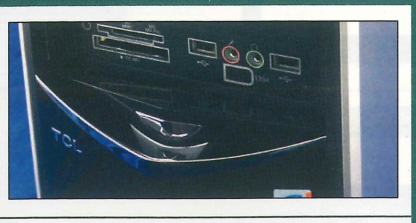
Nhiệm vụ tái hiện môi trường được thực hiện thành công hơn mong đợi vì bộ tai nghe tùy chọn (giá 79.000 đồng) không chỉ có "âm" mà còn có "rung". Thử nghiệm ở trò chơi Rome: Total War, âm thanh từ tiếng trống lệnh, tiếng quân hô được tái hiện và "rung" khá hùng hồn. Theo chúng tôi, đây là tùy chọn đáng giá mà bạn cần quan tâm nếu như dàn loa surround cộng kênh chưa nằm trong danh mục thiết bị cần mua.

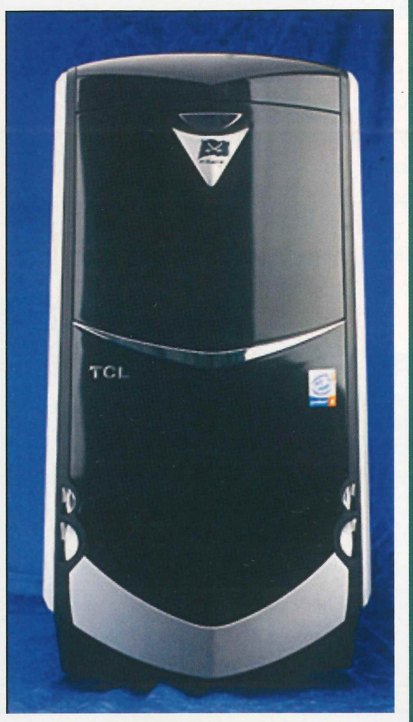
Một hệ thống máy tính hoàn chỉnh











không thể thiếu màn hình. Và tất nhiên, cướp biển Pirate cũng vậy! Tuy không có điểm nổi bật song màn hình loại 17 inch phẳng của TCL cho chất lượng hình ảnh chấp nhận được, ngay cả đối với game thủ khó tính. Với bộ cánh đen tuyền cùng 5 nút điều khiển xám bạc nổi bật phía trước, màn hình Pirate không hề kém cạnh về mặt tài sắc so với các bộ phận khác trong hệ thống.

Ngoài các đặc điểm về phần cứng, tính chuyên dụng của Pirate 6266 càng được thể hiện rõ hơn khi TCL cung cấp theo máy bộ phần mềm Pirate Accelerator giúp dọn dẹp, tinh chỉnh và tối ưu cho hệ điều hành cùng các ứng dụng đồ họa 3D. Và nó cũng là điểm nhấn cuối cùng của hệ thống chuyên chơi game TCL Pirate.

Thử nghiệm với trò chơi

Quá trình cài đặt và chạy thử trò chơi lần này sử dụng trình điều khiển Forceware 71.84 mới nhất tải từ website NVIDIA chứ không dùng trình điều khiển trên CD theo máy. Hệ thống chạy ổn định và không gặp bất cứ trở ngại nào. Đúng như nhận định ban đầu, nhân vật Pirate của chúng ta có chỉ số sức mạnh chưa phải là cao trên vùng đất Game. Ở thế giới game 8x, có thể thấy Pirate 6266 chạy tương đối ổn ở các thiết lập thông thường với mức chi tiết đồ họa trung bình, độ phân giải 1024x768, không bật tính năng khử răng cưa và bộ lọc bất đẳng hướng. Kết quả thử nghiệm ở trò Call of Duty: United Offensive, hệ thống "bay" thoải mái trên mức lý tưởng (83 khung hình/giây). Tuy nhiên, vẫn là thế giới 8x nhưng với các game lớn và nặng như Halo: Combat Evolved, Microsoft Flight Simulator 2004, việc thiết lập hình ảnh ở mức chi tiết cực cao ngay lập tức tạo cảm giác nặng nề cho toàn bộ hệ thống (Halo cho kết quả chỉ 17 khung hình/giây). Và gần như bị kéo lê khi Pirate bắt đầu "nhòm ngó" thế giới game 9x. Đối với Half-Life 2, do trò chơi tự động nhận diện phần cứng để bật đường dựng hình (render path) DirectX tương ứng, nên hệ thống có thể cầm cự được ở ngưỡng yêu cầu tối thiểu (33 khung hình/giây) trên đường dựng hình DirectX 8.1. Nhìn chung khi dùng trình điều khiển NVIDIA Forceware 71.84, bạn có thể chơi tốt các game của thế giới 8x với các thiết lập thông thường nhưng với thiết lập cao hơn hoặc với các game ở thế giới 9x, việc giảm độ phân giải lẫn độ chi tiết hình ảnh của trò chơi xuống thấp là điều cần làm.

Nếu so với kết quả xử lý khi dùng trình điều khiển do TCL cung cấp - công bố trong bài "Thêm lựa chọn cho bạn" (TGVT A 4/2005), bạn sẽ thấy tốc độ xử lý game đa phần được cải thiện đáng kể và đặc biệt, tốc độ xử lý game Far Cry trơn tru và mượt mà đến không ngờ. Chính vì thế, bạn nên cài đặt trình điều khiển do TCL cung cấp.

Công cụ thử nghiệm	Kết quả
Aquamark 3	**19** (khung hình/giây)
Futuremark 3DMark 03 build 3.5.0	**1.934**
Futuremark 3Dmark 05 build 1.2.0	**403**
Game thử nghiệm	**Kết quả** (khung hình/giây)
Call of Duty: United Offensive	**83**
DOOM 3	**12**
Unreal Tournament 2004	**31**
Halo: Combat Evolved	**17**
FarCry	**15**
Painkiller	**35**
Half-Life 2	**33**

Dùng trình điều khiển Forceware 71.84
- Độ phân giải:1024x768x32, 0xAA, 0xAF
- Thiết lập chi tiết đồ họa ở mức **cao nhất có thể**

Giá: 17.005.000 đồng
Liên hệ: Bee-Next
5 Nguyễn Gia Thiều, P.6, Q.3, TP.HCM
ĐT: (8) 930 2818

Lời kết

Có thể thấy việc thiết kế mang tính định hướng game cao của Pirate đã phản ánh phần nào mức độ chuyên nghiệp của TCL trong việc lắp ráp và chế tạo các hệ thống máy tính. Mọi người đều hài lòng về phong cách thiết kế của TCL Pirate và cướp biển 6266 là "con tàu" thích hợp với game thủ tầm trung.

Bút Trẻ
www.but-tre.com

ĐƯỜNG ĐẾN E3 2005

Ngày khai mạc hội chợ E3 2005 (Electronic Entertainment Expo 2005) gần kề, các gamer trên toàn thế giới một lần nữa sắp được một "bữa tiệc game" no... mắt, đã... tai với hàng ngàn game mới sẽ được giới thiệu tại đây. Trước thềm E3 2005, lắm lời "dồn đại" về những sự kiện sẽ làm "thay đổi thế giới" game trong năm nay. Như đây sẽ là năm "cáo chung" của các hệ máy console đã quá già cỗi, khi thông tin về các "ngôi sao" mới Xbox 2, PS3 (và thậm chí là hệ máy Revolution của Nintendo) đang xuất hiện ngày càng nhiều... Các hệ máy PSP và DS chính thức tung ra hồi năm rồi đã "châm ngòi" cho cuộc cách mạng mới trong lĩnh vực giải trí di động. E3 năm nay hứa hẹn "hoa" sẽ nở tưng bừng trên những mảnh đất "béo bở" này.

Tất nhiên, khi E3 chưa khai mạc thì những điều trên vẫn chỉ là sự phỏng đoán, mọi chuyện có thể thay đổi vì các gamer đã quá quen với "tính khí bất thường" của các nhà sản xuất. Họ có thể làm bạn bất ngờ trong sung sướng, nhưng cũng có khi là thất vọng não nề... Những gì Thế Giới Game có thể mang lại cho bạn lúc này là danh sách chính thức các game sẽ được giới thiệu tại E3 năm nay.

Dĩ nhiên "bi nhiêu" game dưới đây chưa thấm tháp gì so với số lượng game sẽ được giới thiệu khi E3 khai mạc. Hãy đợi đấy! Chúng tôi sẽ mang lại những thông tin "nóng" hơn sau khi E3 diễn ra trong thời gian từ 18-20/5 tới!

CÔNG MINH

Danh sách các GAME sẽ giới thiệu tại E3 2005

2K GAMES
Charlie and the Chocolate Factory (GC, GBA, PC, PS2, Xbox)
NBA 2K6 (PS2, Xbox)
NHL 2K6 (PS2, Xbox)
Top Spin (PS2)
World Poker Tour (chưa biết)

ACTIVISION
Call of Duty 2 (PC)
Fantastic Four (GCN, PS2, Xbox)
The Movies (PC, PS2, Xbox)

ATARI
Dragonshard (PC)
Dungeons & Dragons Online (PC)
Indigo Prophecy (PC, PS2, Xbox)
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure (PS2, Xbox)
The Matrix: Path of Neo (PC, PS2, Xbox)
RollerCoaster Tycoon 3: Soaked! (PC)
Tycoon City: New York (PC)

ATLUS SOFTWARE
Samurai Western (PS2)
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2 (PS2)
Riviera: The Promised Land (GBA)
Snowboard Kids DS (DS)
Trauma Center: Under the Knife (DS)
Untitled Console RPG (PS2)

BANDAI
D.I.C.E. (PS2)
Digimon World 4 (GC, PS2, Xbox)
InuYasha: Feudal Combat (PS2)
One Piece: Grand Battle! (GBA, GC, DS, PS2)
Zatch Bell (CG, PS2)

BETHESDA SOFTWORKS
The Elder Scrolls: Oblivion (Next-Gen, PC)

BLIZZARD ENTERTAINMENT
StarCraft: Ghost (GC, PS2, Xbox)

BUENA VISTA GAMES
The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch, and the Wardrobe (GC, DS, GBA, PC, PS2, PSP, Xbox)
Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge (PS2, Xbox)

CAPCOM
Beat Down: Fists of Vengeance (PS2, Xbox)
Flipnic Ultimate Pinball (PS2)
Killer 7 (CG, PS2)
Mega Man Battle Network 5: Team Protoman (GBA)
Phoenix Wright: Ace Attorney (DS)
Without Warning (PS2, Xbox)

CDV
Blitzkrieg II (PC)
American Conquest: Divided Nation (PC)
Codename: Panzers, Phase Two (PC)

CENEGA
El Matador (PC)
The Roots (PC, Xbox)
UFO: Aftershock (PC)

CRAVE ENTERTAINMENT
Sno-Cross 2 Featuring Blair Morgan (PS2, Xbox)
World Championship Poker 2 (PS2, Xbox)

DIGITAL EXTREMES
Dark Sector (Next-Gen)

DREAMCATCHER INTERACTIVE
Cold War (PC)
Haegemonia: The Solon Heritage (PC)
Painkiller (Xbox)

EIDOS
25 to Life (PC, PS2, Xbox)
Commandos Strike Force (PC, PS2, Xbox)
Hitman: Blood Money (PC, PS2, Xbox)
Tomb Raider Legend (PC, PS2, Xbox)

ELECTRONIC ARTS
Batman Begins (CG, GBA, PS2, Xbox)
Battlefield 2 (PC)
Battlefield 2: Modern Combat (PS2, Xbox)
Black & White 2 (PC)
Burnout Revenge (PS2, Xbox)
The Godfather (PC, PS2, PSP, Xbox, Next-Gen)
GoldenEye: Rogue Agent (DS)
James Bond 007: From Russia with Love (CG, PS2, Xbox)
Madden NFL 2006 (CG, PC, PS2, PSP, Xbox)
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects (CG, PS2, PSP, Xbox)
Medal of Honor: European Assault (CG, PS2, Xbox)
NASCAR: Chase for the Cup 2006 (CG, PC, PS2, Xbox)
Need for Speed: Most Wanted (CG, DS, GBA, PC, PS2, PSP, Xbox)
NCAA Football 2006 (CG, PS2, Xbox)
The Sims 2: Nightlife (PC)

FUNCOM
Dreamfall: The Longest Journey (PC)

HIGH MOON STUDIOS
Darkwatch (PS2, Xbox)

IMAGINARY NUMBERS
Tactica Online (PC)

KOEI
Colosseum: Road to Freedom (PS2)
Romance of the Three Kingdoms X (PS2)
Uncharted Waters Online (PC)

KONAMI
Castlevania DS (DS)
Castlevania: Curse of Darkness (PS2)
Coded Arms (PSP)
Death Jr. (PSP)
S.L.A.I. (PS2)

LUCASARTS
Star Wars: Empire at War (PC)
Star Wars Galaxies: Episode III Rage of the Wookiees (PC)

MAJESCO
Advent Rising (PC, Xbox)
Advent Shadow (PSP)
Aeon Flux (PS2, Xbox)
ATV: Quad Frenzy (DS)
Bloodrayne (PSP)
The Darkness (Next-Gen)
Infected (PSP)
Jaws Unleashed (PS2, Xbox)
Nanostray (DS)
Psychonauts (PS2)
Texas Hold 'Em Poker (DS)

MASTIFF
Pump it Up: Exceed (PS2, Xbox)

MICROSOFT
Perfect Dark Zero (Next-Gen)

MIDWAY
Blitz: The League (PS2, Xbox)
Fear & Respect (PS2, Xbox)
Gauntlet: Seven Sorrows (PS2, Xbox)
L.A. Rush (PS2, Xbox)
Mortal Kombat: Shaolin Monks (PS2, Xbox)
Rise and Fall: Civilizations at War (PC)
The Suffering: Ties That Bind (PC, PS2, Xbox)

MIRINAE ENTERTAINMENT
Kahn the Absolute Power (PC)

NAMCO
Arc the Lad: End of Darkness (PS2)
Dead to Rights: Reckoning (PSP)
Gumby vs. the Astrobots (GBA)
HUGO Bukkazoom! (GBA)
MotoGP4 (PS2)
Pac-Man World 3 (CG, PS2, Xbox)
Shogun Warrior: Real-Time Conflict (DS)
Soulcalibur III (PS2)
Tales of Legendia (PS2)

NATSUME
Chulip (PS2)
Finny the Fish & the Seven Waters (PS2)
Harvest Moon: Another Wonderful Life (CG)
Harvest Moon: More Friends of Mineral Town (GBA)

NCSOFT
Auto Assault (PC)
City of Villains (PC)
Guild Wars (PC)
Tabula Rasa (PC)

NEVRAX
The Saga of Ryzom (PC)

NINTENDO
Advance Wars DS (DS)
Animal Crossing DS (DS)
Dance Dance Revolution with Mario (CG)
Donkey Konga 2 (CG)
Fire Emblem: Souen no Kiseki (CG)
Fire Emblem: The Sacred Stones (GBA)
Geist (CG)
Kirby: Cursed Canvas (DS)
Mario Kart DS (DS)
Metroid Prime: Hunters (DS)
New Super Mario Bros. (DS)
Nintendogs (DS)
Nintendo Pennant Chase Baseball (CG)
Odama (CG)
The Legend of Zelda (CG)

NIS AMERICA
Atelier Iris ~Eternal Mana~ (PS2)
Makai Kingdom: Chronicles of the Sacred Tome (PS2)

SEGA
Condemned (Next-Gen)
Phantasy Star Universe (PC, PS2)
Shadow the Hedgehog (CG, PS2, Xbox)
Shining Force Neo (PS2)
Spartan: Total Warrior (PS2, Xbox)

SNK PLAYMORE
King of Fighters '94 Re-Bout (Xbox)
King of Fighters 02/03 (Xbox)
King of Fighters: Maximum Impact - Maniax (Xbox)
Metal Slug 1 (GBA)
Metal Slug 4 & 5 (PS2, Xbox)
Samurai Shodown V (Xbox)

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
Jak X: Combat Racing (PS2)
Ratchet: Deadlocked (PS2)
Sly 3: Honor Among Thieves (PS2)
SOCOM 3: U.S. Navy SEALs (PS2)

SONY ONLINE ENTERTAINMENT
EverQuest II Expansion (PC)

TEAM TARSIER
Metronome (PC, Next-Gen)

THQ
Battlestations: Midway (PC, PS2, Xbox)
Big Mutha Truckers DS (DS)
Big Mutha Truckers 2 (PS2, Xbox)
Bratz (GBA, PC, PS2)
Danny Phantom (GBA)
Destroy All Humans (PS2, Xbox)
Fairly OddParents (DS)
The Incredibles 2 (CG, DS, GBA, PS2, Xbox)
Juiced (PS2, Xbox)
Moto GP 3 (Xbox)
Nicktoons (DS)
Power Rangers (GBA)
Scooby-Doo! Unmasked (CG, DS, GBA, PS2, Xbox)
SpongeBob SquarePants Party (CG, DS, PC, PS2, Xbox)
S.T.A.L.K.E.R. (PC)
Tak 3 (CG, DS, GBA, PS2, Xbox)
Warhammer 40,000: Dawn of War - Winter Assault (PC)
WWE Day of Reckoning 2 (CG)
Zoo Tycoon (DS)

TRACK7 MUSIC
Thesis (PC, Next-Gen)

GHI CHÚ: Phần trong ngoặc đơn là các hệ máy có thể chơi được game.
CG: Game Cube (Nintendo)
PS2: PlayStation 2 (Sony)
Xbox: Xbox (Microsoft)
GBA: Game Boy Advance (Nintendo)
PSP: PlayStation Portable (Sony)
DS: Dual-Screen (Nintendo)
Next-Gen: Các hệ máy console thế hệ kế tiếp (Xbox 2, PS3, Revolution...)
PC: Máy tính cá nhân

UBISOFT
187 Ride or Die (PS2, Xbox)
America's Army: Rise of a Soldier (PS2, Xbox)
AND 1 Streetball (PS2)
Blazing Angels: Squadrons of WWII (Xbox)
Brothers in Arms Road to Hill 30: New Chapter (PC, Xbox)
Far Cry Instincts (Xbox)
Heroes of Might & Magic V (PC)
Myst V: End of Ages (PC)
Peter Jackson's King Kong (PS2, Xbox, Next-Gen)
Prince of Persia 3 (PS2, Xbox)
Tom Clancy's Ghost Recon 3 (Next-Gen)
Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown (PS2, Xbox)

VIVENDI UNIVERSAL
50 Cent: Bulletproof (PS2, Xbox)
Crash Tag Team Racing (CG, DS, PS2, Xbox)
F.E.A.R. (PC)
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction (CG, PC, PS2, Xbox)
Scarface (PC, PS2, Xbox).

Sinh viên ơi! Đấu game nhé...

Để chào mừng các ngày lễ lớn của đất nước như 105 năm ngày sinh của Bác 19/5/1890 - 19/5/2005 và 30 năm ngày giải phóng miền Nam, công ty máy tính Hoàn Long tổ chức giải thi game trên PC liên trường đại học lần thứ I tranh cúp "Hoàn Long PC Game -2005". Hai game được đưa vào thi đấu là Fifa 2005 và WarCraft III. Hiện tại, giải chỉ được tổ chức ở TPHCM và gồm 5 trường: ĐH Bách Khoa TPHCM, ĐH HUFLIT, ĐH Mở Bán Công, ĐH Sư Phạm Kỹ Thuật và ĐH Hùng Vương. Đối với những gamer tự do muốn tham gia phải đóng lệ phí 50.000 VNĐ/người/game và ngày kết thúc nhận đăng ký đối với thí sinh tự do là 20/5. Vòng loại sẽ diễn ra tại mỗi trường đại học và tại Game PC Center của Internet cafe Không Gian Ảo (72 Nguyễn Hữu Cầu, Q.1 TPHCM) để chọn ra giải nhất, nhì, ba cá nhân và đồng đội của mỗi game. Sau đó, trận chung kết tranh cúp giữa các trường sẽ diễn ra tại game PC Center.

Giải thi đấu bắt đầu từ ngày 17/4 đến 24/5 với tổng giá trị giải thưởng là 110.000.000VNĐ. Các nhà tài trợ chính cho hoạt động này gồm có Intel, Seagate và Samsung Vina. Để biết thêm chi tiết về việc đăng ký và thể lệ thi đấu, xem tại www.mu-vietnam.com.

Vòng đấu tại ĐH HUFLIT.

Lúc bài báo này lên khuôn, giải đã có kết quả vòng loại của trường đại học HUFLIT (17/4) và Đại Học Mở (19/4).

LÊ DUY

Sân game trực tuyến chất lượng cao

Ngày 19/4/2005 Intel Việt Nam đã công bố chương trình I-Cafe và Gaming Online. Một tin vui cho các "chủ tiệm" Internet, dịch vụ game và nhất là các game thủ. Sự kiện này, theo Intel sẽ tăng thêm "luồng sinh khí" cho hơn 5000 điểm dịch vụ Internet và game trực tuyến trên toàn quốc.

Bên cạnh việc tạo điều kiện cho gần 50% thanh niên Việt Nam có cơ hội tiếp cận với tin học, thông qua các điểm cà phê, dịch vụ Internet, chương trình này của Intel hứa hẹn đem lại sự cam kết tốt hơn về dịch vụ trực tuyến của các điểm dịch vụ Internet đối với người dùng.

I-Cafe và Online Gaming là một trong 3 chương trình trọng tâm của Intel VN trong 2005 bên cạnh các chương trình SMB và Máy tính giá ưu đãi. Intel cho biết, bất kỳ điểm dịch vụ nào mua 10 máy tính của Intel trở lên có sử dụng các bo mạch chủ chipset 915 hay các dòng cao cấp hơn sẽ được hưởng một số ưu đãi bao gồm: giá mua máy rẻ hơn giá bán thông thường, hỗ trợ bàn ghế theo mẫu của I-Space, được hỗ trợ trang trí bảng đèn, poster. Ngoài ra, điểm dịch vụ đó sẽ được miễn phí cài đặt thêm đường truyền ADSL và được hưởng từ 1-3 tháng sử dụng ADSL miễn phí tùy theo gói giải pháp của Intel. Quan trọng nhất, điểm dịch vụ đó được bảng chứng nhận của Intel về chất lượng dịch vụ Internet.

Công ty Nguyễn Hoàng Informatics là đối tác đầu tiên của Intel sẽ cung cấp các dòng máy phù hợp cho mô hình kinh doanh Internet hiện đại tại TP.HCM, đồng thời cung cấp dịch vụ thiết lập hệ thống mạng cho các điểm dịch vụ. Nguyễn Hoàng cũng đã xây dựng một mô hình dịch vụ Internet I-Space gồm 30 máy sử dụng chipset 915. Tuy nhiên, đây không phải là một câu lạc bộ MMORPG (game trực tuyến) mà là mô hình dịch vụ để các điểm dịch vụ tham khảo. Intel VN cho biết ở Hà Nội sẽ có đối tác khác đảm trách vai trò tương tự của Nguyễn Hoàng.

Nhân sự kiện này, đại diện của VASC cho biết sẽ tung ra

3 game MMORPG mới của Đài Loan và Hàn Quốc vào tháng 5/2005 để đáp ứng nhu cầu chơi game trực tuyến ngày càng cao của giới trẻ.

VASC Media và tạp chí TGVT - PC World VN là hai nhà bảo trợ thông tin cho chương trình I-Cafe và Online Gaming của Intel VN.

Chương trình mới này của Intel hứa hẹn sẽ thay đổi diện mạo và chất lượng dịch của các điểm truy cập Internet và chơi game.

PHI QUÂN

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

- Anh Đức - Công ty Cổ Phần 3
- FPT - Chi Nhánh Truyền Thông Công ty Cổ Phần Phát Triển Đầu Tư Công Nghệ 24
- FPT - Công ty Cổ Phần Phát Triển Đầu Tư Công Nghệ ..... Bìa 3
- Gameloft - Công ty TNHH 39
- Hiệp Lực - Công ty TNHH Thương Mại và Dịch Vụ Tin Học .. 21
- HotGame - Cửa Hàng HotGame 38
- IDG Việt Nam - Công ty TNHH 36
- Intel Corp ..... Bìa 2
- Sáng Tạo Interactive 13
- Tân Vạn Toàn - Công ty TNHH Thương Mại 42
- VCC - Công ty Máy Tính và Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam 43, 44, 45
- Viễn Sơn - Công ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ... Bìa 4
- VinaGame - Công ty Cổ Phần DV Phần Mềm Trò Chơi Vina 1

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIETNAM
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

• Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** • Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** • Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** • Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** • Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 9304324 - Fax: (84.8) 9304338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn Phòng Hà Nội:** 308/2 Tây Sơn, Q.Đống Đa. ĐT: (84.4) 537 4130; Fax: (84.4) 537 4131; E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* ***Website:*** *www.pcworld.com.vn.*

Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo Chí, Bộ Văn hoá Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 7.000 đồng.**

Bo mạch chủ Intel®
Nền tảng tốt nhất cho
giải pháp game trực tuyến

Intel® Desktop Boards
INTEGRITY TO BUILD ON

Hãy biến điểm truy cập internet, chơi game online của bạn thành một nơi hiện đại nhất, tốc độ nhanh nhất và thiết kế đẹp mắt nhất với sự hỗ trợ của công ty Intel Việt Nam, VASC và các đại lý của Intel

Hãy tham gia với chúng tôi trong mô hình

"Dịch vụ Internet hiện đại"

Lợi ích:

- Trang trí cửa hàng theo tiêu chuẩn. Thiết kế và lắp đặt nội ngoại thất miễn phí theo phong cách hiện đại của Intel với hộp đèn, biển hiệu, bàn lễ tân, vật dụng trang trí
- Cung cấp đường truyền ADSL và miễn phí thuê bao theo quy định của chương trình
- Ưu tiên tham gia các chương trình khuyến mãi, các giải thi đấu game sau này do Intel và các đối tác tổ chức

>>>Yêu cầu: Các điểm dịch vụ Internet khi mua từ 10 bộ sản phẩm trở lên bao gồm bộ vi xử lý Intel® và bo mạch chủ Intel® từ các đại lý chính thức đều có đủ điều kiện tham gia vào chương trình.

VASC — Nhà cung cấp game trực tuyến hàng đầu tại Việt Nam. http://games.vietnamnet.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM — Cổng vào thế giới thông tin. http://www.pcworld.com.vn

Để biết thêm chi tiết, vui lòng liên hệ **Intel Hotline Support:** * TP. HCM: 08 820 7992 * Hà Nội: 04 942 6994

Các đại lý:

Hà Nội:

CMS	04. 9782084
FPT-Elead Hanoi	04. 9426506
Lam Phương	04. 9431717
Mai Hoàng	04. 9330200
Phúc Anh	04. 5145790
Vinh Trinh	04. 9423558
Vinh Xuân	04. 9439121

TP. Hồ Chí Minh:

Anh Phương	08. 9250199
Khai Trí	08. 8445343
Hoàn Long	08. 9250898
FPT-Elead	08. 9253150
Nova	08. 9250771
Nguyễn Hoàng Informatics	08. 9303404
Robo	08. 9252797
T&H	08. 9303470
Anh Châu	08. 8300454
TNC	08. 9250259
VTB	08. 8477047

Đà Nẵng:

Phương Tùng	0511. 656666
Thịnh Tiến	0511. 652212
Trường Tiến	0511. 656965

Huế:

Điện tử Huế - Huetronics	054-846146

Nha Trang: Công ty TH 058. 810822

Cần Thơ:

TTTH ĐH Cần Thơ	071. 832875
TPT Computer	071. 834566

Cà Mau: Minh Khôi 0780. 832620

Các đại lý có thể đưa ra chương trình mua lại máy tính cũ, đổi lấy máy tính mới cho các cửa hàng dịch vụ Internet theo giá thỏa thuận.

intel®

LÀM VIỆC TỐT HƠN, GIẢI TRÍ VUI HƠN

FPT ELEAD G605 giải pháp game tuyệt vời

với bộ xử lý Intel® Pentium® 4 tích hợp công nghệ HT

Biểu tượng FPT ELEAD là thương hiệu đã được đăng ký của FPT® Corporation

G605

9.990.000 VNĐ

Bao gồm VAT

Processor	**: Intel® Pentium® 4 Processor with HT Technology 3GHz** (1MB Cache L2, Bus 800MHz)
Motherboard	**: Chipset Intel® 865 with system FSB 800MHz,**
Memory	: 256MB DDR RAM 400Mhz up to 1GB.
Hard Drive	: 40GB Ultra ATA 100 7,200rpm
CD-ROM	: 52X Max
Graphic Card	: 64MB Geforce 3D Graphic
Fax/ Modem	: 56K V90 internal
NIC Card	: 10/100 Base TX Onboard
Monitor	: 17" CRT FPT ELEAD
Key Board/ Mouse	: PS/2
Case	: FPT ELEAD Tower

FPT ELEAD® COMPUTER

Cùng đi tới thành công

www.elead.com.vn

Hình ảnh mang tính chất minh họa, một số chi tiết có thể thay đổi mà nhà SX không cần phải báo trước

Các đại lý phân phối khu vực phía Bắc:

Hà Nội: TT thiết bị văn phòng 04.7335593* Vidic 04.9438508 * ViệtPC 04.6281531 * Hồng Minh 04.9710573 * Nam Á 04.7470999 * HTC 04.7472477 * DTIC 04.9439758 * Việt Hà 04.5631821 * Tiến phong 04.9420877 * 3C 04.9349394 * Anh Ngọc 04.9431592 * Hà đô 04.5373767 * PT CN Mới 04.9842775.76 * Độc lập 04.9273068 * TSI 04.8632348 * Cavinet 0953389339 * TM&XD Hoàng Minh-HN 04.6281255 * H&B 0913225055 * Thành Đô 04.7337367 * Kim Anh 04.6281293 * Thành Công 04.7733878 * ĐTPT Công Nghệ Phần Mềm Tổng Hợp 04.5635255 * Nhật Hải - OIC 04.7332122 * IET 04.6280721 * Long Bình 04.5375244 * Nhất Tín 04.8465907 * Đại Việt 04.5635678 * Vạn Phúc 04.6283862 * Thuận Thiên 04.7338668 * S-Com 04.7472455 * Thái Sơn 030.881788 * ĐồngTiến 04.7735665. **Cao Bằng:** Bình Thịnh 026.859274 **Thái Nguyên:** IEC 0280.757953 * MIME 0280.851298. **Hưng Yên:** Hải Trung 0321.864692. **Bắc Giang:** An Phương 0240.859410. Việt Trì - **Phú Thọ:** ATH COMPUTER 0210.810139. **Yên Bái:** Thành Lũy 029.862887. Vĩnh Phúc: CDI 0211.86801. **Hải Dương:** Hoàng Quân 0320.855733. **Hoà Bình:** TKC 018.853062 **Hưng Yên:** Hải Trung 034.551000. **Hà Giang:** Thắng Lợi 0904113958. **Hải Phòng:** EIE 031.747273 * Hoàng Cường 031.841176 * Thành Nhân 031.838431 * Hiến Thành 031.640076 * TT Thiết bị VP 031.838431 * Siêu Thanh 031.841176. **Nam Định:** Elinco 0350.845932 * Việt PC – NĐ 0350.863729. **Hà Tĩnh:** Ngọc Huân 039.851157. **Huế:** Hải Hòa Huế 054.833909. **Bắc Ninh:** CIC 241.810143. **Ninh Bình:** TM & PTCNTT 030.876246. **Sơn La:** Tiến Thành 022.858349 * Hồng Quang 022.853679. **Tuyên Quang:** Quảng Lợi 027.810774. **Quảng Ninh:** Thắng Bắc 033.825724. **Thanh Hoá:** Hitech 037.856117 * Á Châu 037.855170 * Việt PC 037.721036. **Thái Bình:** ViệtPC 036.840647. **Nghệ An:** Hồng Hà 038.833933. **Quảng Trị:** DHP 053.851339 * Sao Việt 053553553. **Quảng Bình:** HPC 052852011. Lạng Sơn: T&T 025870051. **Lào Cai:** Hồng Hải 0904171550. **Hà Nam:** Bách Khoa 0903443574.

Trụ Sở Chính
89 Láng Hạ, Hà Nội.
ĐT: 04 8560 300 Fax: 04 8560 315

41 Sương Nguyệt Ánh, Q.1, Tp.HCM
ĐT: 08 9252 545 Fax: 08 9253 145

Showroom
1A Yết Kiêu, Hà Nội
ĐT: 04 9426 506 Fax: 04 9426 507

57 Trần Quốc Thảo, Q.3, TP.HCM
ĐT: 08 9330 076 Fax: 08 9330 075

Công Ty Phân Phối:
298G Kim Mã, Q.ba Đình, Hà Nội
ĐT: 04 7260 666 Fax: 04 7260 713

5 Sương Nguyệt Ánh, Q.1, TP.HCM
ĐT: 08 9255 414 Fax: 08 9253 472

Hotline: 08 9011 236

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

Hyper-Threading Technology requires a computer system with an Intel®Pentium®4 processor supporting Hyper-Threading Technology and an HT Technology enabled chipset, BIOS and operating system.Performance will vary depending on the specific hardware and software you use.

Intel® 925XE EXPRESS CHIPSET
• Dual Channel DDR2 Memory
• PCI Express® Graphics
• Intel® Matrix Storage Technology

Intel® 915P EXPRESS CHIPSET
• PCI Express® Graphics
• Intel® High Definition Audio
• Intel® Matrix Storage Technology

Intel® 915PL EXPRESS CHIPSET

LGA775 Solution Provider

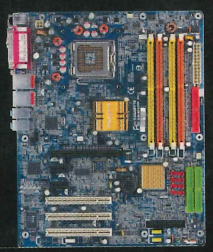
Choose GIGABYTE and be AMAZED!

Dòng sản phẩm hỗ trợ thế hệ bộ vi xử lý Intel LGA 775 của Gigabyte là sự kết hợp giữa kiến trúc phần cứng hàng đầu với những tiện ích phần mềm hiện đại nhất, mang lại sức mạnh mãnh liệt cho hệ thống, tốc độ và sự ổn định.

GA-8AENXP-D

- Intel® 925XE
- 8Σ Series
- FSB 1066
- U-Plus D.P.S.
- Wireless LAN
- DDR2 533
- PCI-Express
- Dual Gigabit LAN
- IEEE 1394b
- Intel® High Definition Audio

GA-81915P Duo



- Intel® 915P
- PX series
- Duo DDR Design
- PCI-Express
- Gigabit LAN
- Serial-ATA
- ATA133 RAID
- Intel® High Definition Audio

GA-81915PL-G

- Intel® 915PL
- PX Series
- 2-CH DDR 400
- PCI-Express
- Gigabit LAN
- Serial-ATA
- Intel® High Definition Audio

COMPUTEX TAIPEI
May 31-June 4, 2005
See you at TWTC
Hall 2 / E150

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
-- The specification and pictures are subject to change without notice.
-- All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
-- Any overclocking is at user's risk, Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

Nhà phân phối:
Công ty Viễn Sơn
162B Bùi Thị Xuân, Q.1
TP. HCM
ĐT: 08 - 8326085

Các đại lý:

Hà Nội:	Thúy Linh	04 5371525
Huế:	Điện Tử Huế	054 846146
Đà Nẵng:	Vitico	0511 871838
	Phi Long	0511 816000
	GCC Đà Nẵng	0511 653060
Quảng Ngãi:	MHQ	055 825894
Qui Nhơn:	Vi tính Qui Nhơn	056 822803
	Bảo Châu	056 828199
Nha Trang:	Tin Hưng	058 825081
	Tin Học Nha Trang	058 810822
	Sao Kim Nha Trang	058 510885
Cần Thơ:	TT Điện Tử Tin Học Đại Học Cần Thơ	071 832875

GIGABYTE™
TECHNOLOGY

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw